











iQUE LA CAZA!
CAZA!
METROID

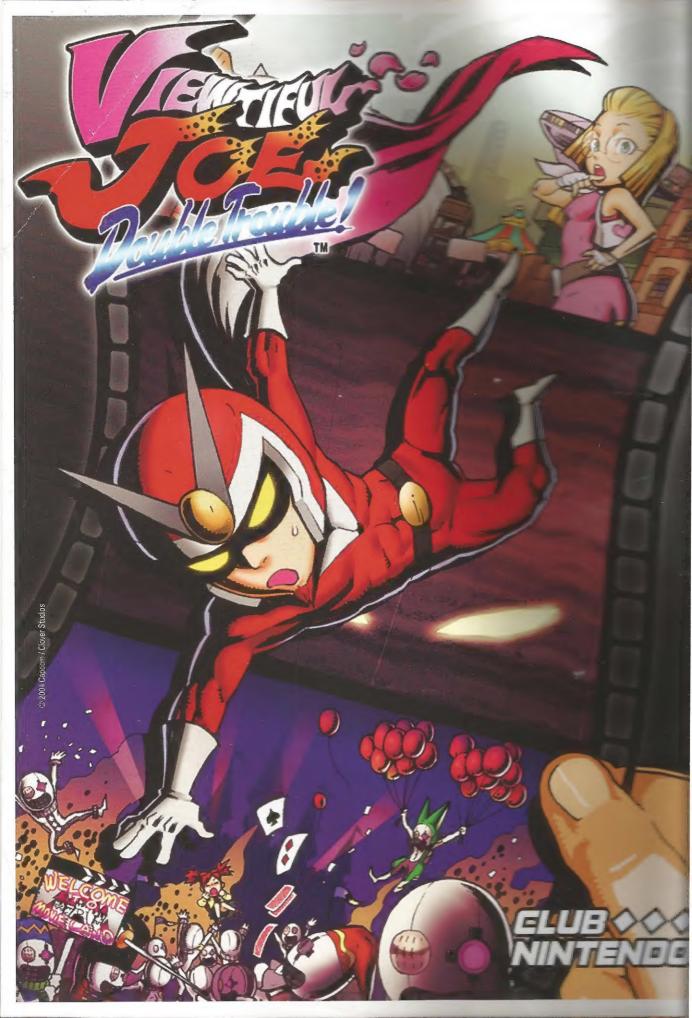
INCLUYE POSTER



PETER JACKSON'S KING KONG



ANIMAL CROSSING
WILD WORLD



N Extra 8 12 Dr. Mario LogNin 16 22 Previo Mariados 28 **CN Profiles** 30 50 Gamevistazo 58 Nuestra Portada: **Metroid Prime Hunters** El Ojo del Cuervo 88 505 74 Los Retos 76 Top 10 82 Select, Atrás, Más Atrás, Start. 94 Última Página 96 **ESTE MES REVISAMOS Drill Dozer** 24 Yu Gi Oh! GX Duel Academy 54 Age of Empires: 64 The Age of Kings PÓSTER DOBLE Castlevania Double Pack 70 **Resident Evil Deadly Silence** 78 TIPS PETER JACKSON'S NINTENDO POWER **Animal Crossing Wild World** E OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

DIRECCIÓN EDITORIAL José Sierra Gus Rodriouez

EDITOR Antonia Carlos Rodríguez DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN Alejandro Ríos "Panteón" Hugo Hernández "Crow" Juan Carlos García "Master" ADENTES SECRETOS

DISEÑADOR Marvin Rodringer "Gono" CORRECCIÓN DE ESTILO Carlos Híjar Fernández TRÁFICO Andrés Juérez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES DINECTORES GENERALES México: Germán Arallano Zona Norte: Ernesto Cervantes América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Internacional: Carlos Garrido

México: M. Rosarlo Sánchez Robles COLOMBIA

Gerente General: Catatina Ortiz DIRECTORES DE CIRCULACIÓN Internacional: Armando Merino México: Jorge Morett Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES México: Isabel Gómez Zendejas DIRECTOR DE MARKETING Máxico: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN Internacional: Frat Zárraga México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA Jele de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggert DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri DIRECTORA PERÚ: Cecília Salinas DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS Costa Este y Medio Geste: Guillermo Plehn Costa Geste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Beltetón

i√m

Circulación certificada por e Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

CLUB MINTENDO.

CLUB MINTENDO, Marca Registrada. An 15 N° 3. Facha de publicación: Marca 2006.
Revista merasual, editada y poblicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A., DE C.V., Av. Vasco de Guiroga N° 2000. Edificio E, Col. Santa Pa, Cel. Alvaro Obregón, Ce. Oci 1210. Músico, D.F., tel. 26-3-16-200. Editor responsable: Ireno Carol. Miembro de la Camara Naciona de la Industria Editorial Mesicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al use exclusivo del Titulo CLUB MINTENDO. 04-2004-05093030301-012, de Iceha D3 de marco de 2004, antre el Inatituto Nacional del Oerecho de Autor. Derefificado de Licitud de Genta do Nacional Marca de 1972, certificado de Licitud de Contentio N° 4863, de Incha 27 de marca de 1972, ambas con espediente N° 1/423/727/838, ante la Comissión Calificadora de Publicaciones y Revistas Illustrados. Distribución sectualve en Músico Distribución Intermus S.A. de C.V., Lucio Elanco N° 435, Acceptatacio, C.P. 02400, México y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcellona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-40. Distribución en zona metropolitana: Unido de Espendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcellona N° 25, Col. Juárez, México D.F. 18. 55-91-00. Imprasa en 17-0004/cro, México D.F. 18. 55-91-00. Imprasa en 17-0004/cro, Commercializadora y Editors de Libros, S.A. de C.V., Investiga sobre la serfedad de sua anunciantes, paro n C.V., Pascual Orazo YA 731, Cel. Izacasco, Mezico U.H., rest. ap-thy-drival parameters per on DEUTORIAL TEXT. investigs solve la seriedad de sur les DEUTORIAL TEXT. investigs solve la seriedad de sur seriedad de sur les DEUTORIAL TEXT. investigs solve la seriedad de sur les DEUTORIAL TEXT. investigs solve la seriedad de sur les DEUTORIAL TEXT. investigs solve la seriedad de sur les presentations. Per la CEL TEXT. investigation seriedad de Comercialización. Ricardo Lobox higues, etc. 8.3-61-28-03. ATENCIÓN A CLIENTE? de la República Mesicans tel. 01-600-711-20-23. Prehibides sur gerreducción parcial o total.

U1-80U-11-26-33, Prehistoria su reproduction parcial o treat.

ARGENTINA- Publicada per Editorial Televisa Argentina, 5.4, Av. Posco Colón No. 275. Pico 10.

[C10ASACCI Suenos Arres, Argentina, Tel. [8.11] A000-8300, Fase [8.11] A000-8300. Director General Armérica del Surr Redrigo Sepcinedo Ediverdos. Editor Responsable. Rousan Martello. Corento Comercial Armérica del Surr Redrigo Sepcinedo Ediverdos. Editor Responsable. Rousan Martello. Corento Comercial Armérica del Sarri Redrigo Carlos. Del Carlos. Capital. Vaccaro Sanchez y Clin. S.A., Av. Wites Sarrifuel 1950 [1285]. Adherida a la Ascolación Argentina de Editoras de Revistos. Registro de la propiedad initelectual No. 2018.44. C. COLOMBIA: Editorial Televisa Colonials. S.A., Calte 7.8 7-46. Piso 10. Edificio Cerfinsura. Beggds, Colombia. Tel. [871] 310-4910. Piso. [871] THE IDEA 249-L2516, PAIN EDGI 279-L2614 **ECAMANIF FUELDEGE BP STRIPPING CHEMISTRIPS. CELEBRATINES, AND PRINCIPAL PROPERTY OF THE STRIPPING CHEMISTRIPS. CELEBRATINES, AND PROPERTY STRIPPING CHEMISTRIPS. CELEBRATINES, AND PROPERTY STRIPPING CHEMISTRIPS. CELEBRATINES CHEMISTRIPS. CELEBRATINES CHEMISTRIPS. CHEMISTRIPS.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2004, Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Club Nintendo Magazine.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED. © Copyright 2005.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

Año XV No. 3 Marzo 2006

Este pinta como un buen mes para Nintendo, ya que por un lado se tiene el lanzamiento del cuarto título que aprovecha la tecnología Wi-Fi -obviamente nos referimos a Metroid Prime Hunters, que ya tenía un rato que se prometía y no salía, pero marzo 20 será la fecha definitiva-; además, en Japón se lanzará el nuevo diseño del Nintendo DS que tanto nos ha sorprendido, y seguramente tú ya estás ahorrando para comprártelo en cuanto salga en América. A nosotros en particular nos impactó el nuevo aspecto de este sistema de doble pantalla y honestamente no nos esperábamos un anuncio tan repentino, pero así es Nintendo; la compañía japonesa no hace promesas a la ligera, te muestra hechos sólidos que no dejan duda de que va por buen camino.

Les recuerdo que todo este tipo de temas -y otros tantos relacionados con la revista- los estaremos tocando en los Podcast que hemos venido haciendo desde hace un rato, así que si no los has escuchado, iqué esperas! Entra en nuestra página de Internet y descarga los archivos a tu computadora, celular o cualquier reproductor portátil de MP3... seguro te divertirás y conocerás más de los que hacemos Club Nintendo. Y ya que estamos encarrerados, te invitamos a que participes en los foros oficiales de la revista; allí podrás encontrar información sobre el universo de Nintendo, así como comentarios de otros usuarios que compartan tus gustos. Si aún no formas parte de la comunidad, entra a www.clubnintendomx.com y registrate, es muy fácil y, lo mejor de todo, les gratis!

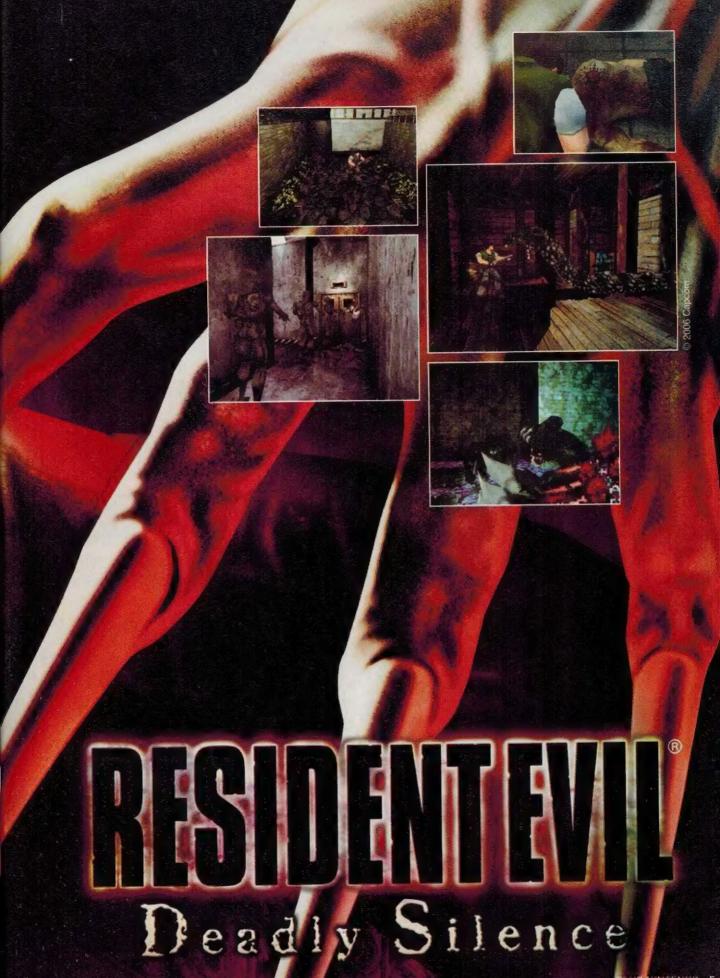
No se diga más e iniciemos con esta edición, que te transportará desde los lugares más recónditos de la galaxia con Metroid Prime Hunters, la tenebrosa jungla de King Kong, hasta una ciudad infestada de zombis, para festejar el décimo aniversario de Resident Evil, una serie que a todos nos ha puesto al filo del asiento y que ahora regresa para explotar las ventajas del Nintendo DS.

¿Tienes dudas, quejas, comentarios o sugerencias? ¡Qué esperas! Envíanoslos a través de nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com









LUBININTENDO



#1 en México

MOVILIZA TU CELULARI

Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil:com-

lol mas LO QUE PASÓ PASÓ / Daddy Yankee...... PASO neleado MI DULCE NIÑA / Kumbia Kings......NANA

Lo nuevo

Loco por ti / Victor Garcia	VICTOR
La rana loca / Axel F	FROG
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA
Himno del América / América	AMERICA
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Tu de que vas / Franco de Vita	FRANCO
Me pregunto / Belanova	PREGUNTO
Helena / My Chemical Romance	NELENA
Fix you / Coldplay	FOX
You're beautiful / James Blunt	BEAUT
Volveré / K-Paz de la Sierra	KPAZ
Nada es para siempre / Luis Fonsi	FONSI
I don't care / Ricky Martin	RICKY
Tripping / Robbie Williams	TRIP

Lomásin

Nada de esto es un error / Coty	ERROR
Don / Miranda	DON
Lo busqué / Ana Bárbara	
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quien / Marc Anthony	AHORAGUEN
Muriendo Iento / Moderato	UENTO
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC

Cine y Tv

tonos en esmasmo

The state of the s	OLIVE
Harry Potter	ROTOTER
Los locos Adams	ADAMS
Orange County	
La Pantera Rosa	PANTERAROS
Titanic	
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Hakuna matata	
PH be there for you / Friends	FRIENDS

Hits

La manzanita / Tigres del Norte. Star Wars / BSO. WARS Yeah / Usher. Amor del bueno / Reyli Barba. DELBUENO Sabes a chocolate / Kumbia Kings. CHOCOLATE Ojafá que te mueras / Pesado TEMUERAS Precisamente ahora / David de Maria. Mi credo / K-Paz de la Sierra. Mi CREDO	Distriction 1	
Star Wars / BSO. WARS Yeah / Usher. YEAH Amor del bueno / Reyli Barba. Sabes a chocolate / Kumbia Kings. Ojalá que te mueras / Pesado Precisamente ahora / David de María. AHORA WARS YEAH YEAH YEAH YEAH AHORA	La manzanita / Tigres del Norte.	MANZANITA
Yeah / Usher. YEAH Amor del bueno / Reyli Barba. DELBUENO Sabes a chocolate / Kumbia Kings. CHOCOLATE Ojafá que te mueras / Pesado. TEMUERAS Precisamente ahora / David de María. AHORA	Star Wars / BSO	WARS
Amor del bueno / Reyli Barba DELBUENO Sabes a chocolate / Kumbis Kings CHOCOLATE Ojalá que te mueras / Pesado TEMUERAS Precisamente ahora / David de Maria AHORA	Yeah / Usher	YEAH
Ojalá que te mueras / Pesado. TEMUERAS Precisamente ahora / David de Maria AHORA	Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Ojalá que te mueras / Pesado. TEMUERAS Precisamente ahora / David de Maria AHORA	Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Precisamente ahora / David de Maria	Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Mi credo / K-Paz de la Sierra	Precisamente ahora / David de Maria	AHORA
	Mi credo / K-Paz de la Sierra	MICREDO

No te pueden faltar

Committee of the company of the committee of the committe	
Don't bother / Shakira	BOTHER
Ojalá y te animes / Bobby Pulido	ANIMES
Mi credo / Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	CREDO
We be burning / Sean Paul	BURNING
The boxer / The Chemical Brothers	BOXER
Quemándome de amor / Moderatto	
This love / Maroon 5.	THISLOVE
La tortura / Shakira	TORTUNA
No fear / The Rasmus	FEAR
The beautiful side of somewhere / The Wallflowers	WALL
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	
Come in, come on / Velvet Revolver.	VELVET'

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR

Destreza

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com



Crucigramas

clave: CRUCI



Ahorcado

clave: AHORCADO

Sudoku

clave: SUDOKU

Lineas

clave: LINEAS



clave: SOLITARIO



Mobile Grand Prix clave: FUNO

Bolas

clave: BOLAS

Sonidos reales

CLAVE	
- RISAMACABRA	6
PATO	
TIMBARD(C)	
CABALLO	
MOTO	ĸ
BESO	

GRITOMUJER

SUPEREAUCTO FUTBOL METRALLETA to CN REAL . "clave" at 31111 Frompi

HAYAMA TIRITITITO

NISAYODA MERCUICO Si se puede OYEMIAMOR Si se pudo...... Nos vamos al mundial

Huevos Sonidos para aficionados

Fotos Hollywood









CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ALBA1



envia CN PIROPO al 21111



CLUB AMERICA

ONVÍA CN/AMERICA (al) 211111



DATOS DE CINE envía CNCINE al 21111



envia CN BROMA al 21111



envia CN CHISTE al 21111



envia CN HECHIZO al 21111



PIROPOS PERSONALIZADOS envia CN PIROPO

+ "su nombre" al 61111

FRECHS FOR MENSAUL: 5 0 + 199.



envia CN CHISTE al 41111





envia CN ADIVINA at 41111



envia CN MASCOTA al 41111



envia CN BOLA + "tu pregunta" al 41111





Fan Repelde

Descarga cada semana en tu celular increibles fotos originales, noticias, chismes exclusivos y promociones únicas, todo como en una revista.

PRECIO POR MENSAJE: \$13 + INA i Que tan repelde Eres!

Test Rehelde

FANS

env/a

CN FAN REBELDE al 31111

(Signes las reglas o te revienta que te digan lo que tienes que hacer? iDescribre si eres tan rebelde como to crees!

Envia BI TESTA al BIIII y contesta las reveladoras preguntas que te diran si eres tranquilo como Yeo o repelde como Roberta.

Lo más NUEVO

Tragacocos

envía CN JUEGO COCOS al 31111

Allen

envia CN JUEGO ALIEN al 31111





envia CN JUEGO PARK al अगगगग

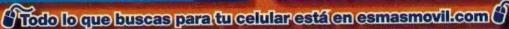




Dragon Skies

envía CN JUEGO JUEGOS al 31111

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com





(CN) EXTRA

Una nueva cara para el Nintendo DS

Desde que salió a la venta el Nintendo DS, hace ya más de un año, ha demostrado que lo que le hace falta a esta industria es creatividad y diseño, pero sobre todo visión, y esto es precisamente lo que tuvo Nintendo al pensar en el diseño de esta consola, la cual ha venido a revolucionar el mercado de los portátiles. Gracias a sus cualidades como el micrófono o la pantalla táctil, hemos podido disfrutar en grande juegos como Trace Memory, Mario Kart DS, Electroplankton, Castlevania DoS, en fin, verdaderas joyas, que nos han ofrecido experiencias nuevas, fuera de lo común. También hemos visto varios colores especiales, como el dorado, y hasta ediciones especiales de juegos, como la que salió junto con Mario Kart o con Nintendogs. Por todo este éxito, Nintendo ha anunciado una nueva versión de este sistema, algo así como lo que significó el Game Boy Advance SP para el primer GBA, es decir, una nueva estructura para la consola.



Este nuevo diseño se conocerá como Nintendo DS Lite, y tiene las siguientes características:

Obviamente se ha disminuido el tamaño, pues anteriormente las dimensiones del NDS eran 14.8 × 8.4 × 2.8 cm, y en el NDS Lite serán de 13.3 x 7.3 x 2.1 cm, es decir, se ha reducido un 25% aproximadamente; y en cuanto al peso, lo bajaron de 275 g a sólo 218. Además de lo anterior, también se han incorporado cuatro tipos diferentes de brillo, para que elijas el que mejor te convenga de acuerdo con el lugar donde te encuentres; de hecho, por eso se le denominó "Lite", ya que hace referencia tanto a lo ligero como a los niveles de contraste. El micrófono ahora lo encontraremos en la parte de en medio, justo entre las dos pantallas, para que tenga una mejor recepción, y el color que tendrá, como ya debiste ver en las fotos, será el blanco, aunque no dudamos que dentro de poco se anuncien más colores; es más, es casi un hecho.

NINTENDEDS. lite



La verdad todos estamos muy contentos con la noticia, aunque si acabas de comprar tu NDS, igual y no piensas lo mismo, ¿verdad? Pero esto es algo normal, que siempre sucede con la mayoría de sistemas de Nintendo. Su fecha de lanzamiento en Japón será a principios de este mes, y aunque ya está confirmado para América, no se sabe nada exacto.

Según se cementó, una de las causas por las que se decidió hacer este nuevo aspecto para el NDS es que se espera que así llegue a nuevos sectores, es decir, que sea más atractivo para gente que quizá no juegue tanto.

Expande tus horizontes

Hace unos números hablamos de Rune Factory, juego desarrollado por Marvelous Interactive, y que es una especie de Harvest Moon, pero con un trasfondo un poco más profundo en cuanto a la historia de los protagonistas, así como también un modo de juego más intenso. Pues bien, para que se vayan dando una idea de lo que nos espera en o unos meses, se han dado a conocer varias imágenes, que de muestran lo bien logrados que están los escenarios del juego. Nosotros creemos que aunque la acción principal se realizará en la granja, habrá muchas más cosas que hacer en los pueblos que sólo comprar items o platicar con sus habitantes. Otro de los datos que se tienen de este título, y que más llama nuestra atención, es que se podrá jugar en línea; habrá que esperar para ver cómo es aprovechada esta cualidad, aunque podría ser algo parecido a lo ya visto en Animal Crossing de Nintendo.



Satoru lwata volverá a la GDC

En la última Game Developers Conference que se celebró el año pasado, Nintendo presentó un nuevo video de Zelda Twilight Princess, además de dar información del juego. Por tal motivo, este año se esperaba que la gran N volviera a hacer acto de presencia, y para regocijo de todos los videojugadores, así será. Se ha confirmado que el día 23 de marzo, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, dará una conferencia, en la que se cree hablará del nuevo Nintendo DS Lite; pero también existe la posibilidad de que mencione algo de Revolution; pero sólo hasta ese día sabremos la verdad. En próximas ediciones te tendremos todos los pormenores de la conferencia; esperemos que sean buenas noticias.



Las primeras imágenes del cuento

El mes pasado les informábamos del futuro lanzamiento de Tales of Tempest para Nintendo DS por parte de Namco, y ahora, además de nuevos detalles, les mostramos imágenes del aspecto del título. Para empezar, se ha situado el lanzamiento de esta aventura para principios de abril en Japón, y como ya habrás notado por las fotos, se confirma lo que ya se venía diciendo: que el juego será en un total 3D, es decir, tanto escenarios como personajes estarán diseñados bajo este estilo, lo que demuestra el gran poder que tiene el Nintendo DS.

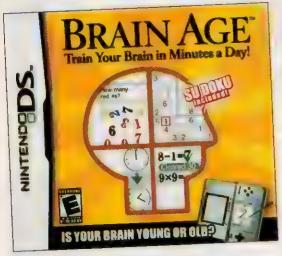




Por otro lado, se mencionó que contará con un sistema de combates, que permitirá que crees combos entre dos o más personajes. Por cierto, también se comentó que tendrá capacidad para que pueda ser disfrutado por cuatro personas al mismo tiempo, cada una controlando a un personaje distinto; lo que no se sabe es si se necesitarán más tarjetas de juego para esta modalidad. Todo indica que justo como les decíamos en el número pasado, Tales of Tempest se convertirá en uno de los mejores juegos del género RPG para el Nintendo DS.

No hay focha confirmada para América, pere esperantes que en el E3 se comente algo al respecto; por lo pronte distruto las Imágenes.





¿Qué tan bueno eres para las matemáticas?

En el próximo abril, Nintendo pondrá a la venta el juego Brain Age: Train your Brain in Minutes a Day, que es la adaptación al mercado americano de un popular título que apareciera para el Nintendo DS en Japón hace ya algunos meses, en el cual, mediante ejercicios matemáticos y lógicos, se agiliza la mente. Este juego está basado en los estudios de un famoso neurocientífico de nombre Ryuta Kawashima, en donde se demuestran los beneficios de ejercitar la mente mediante problemas de este tipo, por lo que a la gente de Nintendo se le hizo una excelente idea realizar un juego donde se aprovecharan dichos estudios, para que todas las personas que lo jueguen disfruten de las bondades que trae consigo. Brain Age incluye más de quince actividades distintas, cada una enfocada a un área en específico, como la memoria o la lógica.

Este tipo de Juegos no suele ser muy popular, pero en verdad que éste es diferente, ya que per las características de ; consela, lo vuelve todo muy ágli y sobre todo divertido, y por si fuera poco, soporta hasta ocho jugadores con una sc tarjeta. Su fecha de salida es el 17 de abril, salvo que pase algo muy raro, así que tienes buen tiempo para decidir si i/ compras e no. Per cierto, dalguien se acuerda de Donkey Kong Jr. Math en el NESP

Las líneas seguirán cayendo

Hace ya dos décadas que el concepto creado por Alexey Pajitnov, Tetris, se convirtiera en todo un suceso; ¿a qué se debió?, a la simpleza de su gameplay, pues solamente se trataba de acomodar piezas de rompecabezas en una pantalla para formar líneas y ya. Con el paso del tiempo, lejos de perder su toque, se convirtió en un clásico. Se crearon muchas variantes como Tetris Blast o TetrisPhere, que son muy divertidas, pero ninguna como el original, que aun ahora nos sigue dando buenos momentos ya sea en alguna fila o en nuestros viajes. Ahora encontraremos mejoras v cambios, en cuanto al gameplay, ya que en uno de los modos de juego, se podrá utilizar el stylus para deslizar las piezas y acomodarlas de una manera más sencilla; en total serán seis modos de juego distintos, pero aún no se ha dicho mucho al respecto.



Veremos imágenes de juegos clásicos de Nintendo, como Super Mario Bros, Donkey Kong o Balloon Fight; pero lo que consideramos la mejor de las opciones, es que contará con soporte del sistema WIFI, por lo que podremos enfrentarnos con diversas personas en todo el planeta; en esta modalidad podrán participar hasta cuatro personas. Ahora bien, si tienes muchos amigos, digamos unos... diez y cuentan con su Nintendo DS, prepárate para la diversión, porque con la opción de Download Play, nadie se quedará fuera de la acción.

Beino de acero: descubre el héroe que vive en ti

La nueva expansión de Mitos y Leyendas Illiga a Méxicol Desenvaina tu espada y conviértem en un héroe mitológico que derrotará a todos sus enemigos a lines de la Edad Media. No importa que tan pequeño sess, o si sún te de miedo dormir solo, porque malite imegaling program podes wanter a toda of murido.

Assume la identidad de un professor cabattero que debe deten der un castillo de tembles anamigos ¡No la preocupes! Tienes grandes resorre para pagar a les aliados que defender in tus mus rálias, y podrás equiparibe con asombrosas armes que lis ayu darán en esta luchs. Además, en los secondrijos de tu castillo has resguardado totema y talismanes que invocazán fuertes efectos

Panie I la grafida torreus passe que e organizat en toda la República Mexicana! Haz amigos pajora tos hábilidade la mo estrata al Que espacies para sonocer este in refole juego!

Mike I beyond to linego de lines que dimercia himser tradel reine aguarda in linguals de many pass con til

Lang action of the second of the control of

La revolución del futbol continúa

Préparate pien militar à la cancha de Futca.

tus rivales con instructos de la edición Balón de Fuego

totalmente nuevos y le danto de sono de la confacentitas para ser el mejor de meta.

En in existon "buton de Fuegos aparecen de carial supervictualism más 2 ultrameratus, que la serprendición contido las

ixiconsegutrica cobres de Retheracio de "bátén de Puego" podres completar la atineación de 11 jugadores de tu equipo favorito, poeque complementa la edición anterior de "Levantando el Visolo". Ya to sabes: la clave para tener un equipa invencible es



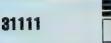
Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

- 1 Desde tu ceiular, ingresa al menú de mensajes escritos.
- 2 Escribe: CN FOTO "nombre de la Imagen" y envíalo al 31111



CN FOTO C1

Mumber Number









Toronto provin il plus ettentori seport producti della "producti provin della "CP problemental" dia controloca del culto disoloca di culto disoloca di culto disoloca di culto disoloca di culto di culto





¡Hola, Mario! Te tengo una pregunta. He leído que en el PictoChat no puedo conectarme vía Wi-Fi con otras personas del mundo, pero, ¿sabes cuándo se podrá hacer contacto con otras personas del planeta? Por favor respóndanme que tengo esa duda hace bastante tiempo.

Michelle B. Santiago de Chile

¿Ehhh? Como que tu pregunta es medio confusa, pero supongo que quisiste decir que si el programa de PictoChat en algún momento podrá tener comunicación por Internet para conversar con otros jugadores del mundo. Pues bien. PictoChat, así como lo tenemos, no es ni será compatible con WI-FI, quedando sólo como medio de charla local: pero Nintendo tiene planes de sacar un nuevo juego para el Nintendo DS, que incluso podrá transferir voz a través de Internet, tal como se mostró en la Electronic Entertainment Expo del 2005. De este último producto no se ha dicho nada más, pero supongo que en un futuro lo veremos en las tiendas de todo el mundo.

Hola, amigos de la revista No. 1 de Nintendo. Quisiera que me contestaran unas dudas que tengo que no me dejan dormir.

1.- Tengo un GameCube que no lee mis discos y quisiera saber cuál sería el problema, ya que al poner el disco carga el juego, y si llega a hacerlo, al poco rato me sale el mensaje de que tuvo un error, reco-

mendándome que consulte el manual. Quisiera que me ayudaran en esto, porque no sé si es el láser del Nintendo GameCube to que no sirve. 2.- Esta pregunta es respecto del Nintendo Revolution: ¿va a poder leer todos los juegos de Nintendo que han salido, como el del Nintendo 64 o el GameCube? Porque he visto esta pregunta en la sección de Mario; esto me alegró porque estaría feliz de jugar juegos como Mortal Kombat 4 en el Revolution. 3.- Hablando de MK4, ¿creen que saldría Mortal Kombat Shaolin Monks para el Revolution o Gamecube? Es que ya lo he visto en el PS2 y está genial.

Anónimo Vía correo electrónico

¡Qué tal, "incógnito"! Tu problema seguramente se debe a que el lector está en sus últimos días, o también puede ser que tus discos están muy rayados. Si se trata de la consola, checa si aún tienes garantía y acude al lugar donde la compraste para que te ayuden a solucionar tu problema; en el caso de que se deba a los discos, prueba con uno de esos dispositivos que "pulen" los CD; no es lo mejor, pero en casos extremos ayuda bastante.

Como hemos dicho en repetidas ocasiones, el Nintendo Revolution será retrocompatible con muchos de los juegos de antiguas generaciones –de consolas caseras- de Nintendo (la lista definitiva de títulos aún no se ha liberado). Pero será con base en descargas por Internet, es decir, con lo de "retrocompatible" no quiere

tu Revolution, por decir algo. En cuanto a Mortal Kombat 4. éste, como muchos otros juegos de licencias, no han sido confirmados; lo más seguro es que en el E3 se revele este celado tesoro. Con lo que respecta a Shaolin Monks, Midway nos ha comentado directamente que no tiene planes por el momento para lanzar una versión de este título en el Nintendo GameCube. La verdad es una lástima porque es un gran juego que le agradaría a todos los fans.

[Hola, Dr. Mariol Es la primera vez que escribo y espero que me contestes las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuándo saldrá el **Resident Evil: Deadly Silence** para el Nintendo DS?

2.- ¿Cuándo sale el juego Seiken Densetsu DS: Children of Mana?

3.- ¿El nuevo Final Fantasy para DS será en gráficos 3D?; y si es así, ¿para cuándo saldría? 4.- ¿The Legend of Zelda: Twilight Princess será compatible con el Nintendo Revolution?

Franco Antonio Bastida Torreón, Coahulla

Capcom está celebrando su décimo aniversario de la saga de **Resident Evil** y por ello decidió lanzar una versión para el Nintendo DS que incluye el Resident Evil (el primero) en dos formas de juego, la original y otra con cambios significativos; la fecha está planeada para el 14 de febrero en América, así que es seguro que ya esté en tu tienda preferida. Por otro lado, Seiken Densetsu DS: Children of Mana, una secuela de la saga Mana de Square-Enix, sale en Japón a finales de marzo, pero hasta el momen o se ha confirmado nada p. América.

El Final Fantasy al que te re res es el III, aquel que sa hace años en el NES, y vu la luz hasta finales de año en Japón y probablemente lo tengamos por estos rumbos en la primera parte del 2007. Lo más importante es que no es un refrito simple, sino que como lo mencionas, se reprogramó por completo para que procese gráficos tridimensionales en todo momento del juego: eso sí, la historia se conserva tal cual. Y bueno, ya para terminar, se rumora - según una publicación inglesa- que The Legend of Zelda: Twilight Princess tendrá una opción para ser jugado con el control del Revolution. ofreciendo una experiencia adicional al modo de juego en GameCube. Con esto no decimos que The Legend of Zelda: Twilight Princess sea un título para Nintendo Revolution, sino que será un disco normal para Nintendo GameCube. con opción a ser jugado en la próxima consola casera. De ser confirmado, te daremos los detalles inmediatamente.

Children of Mana es uno de los juegos RPG más esperados para el NDS y, como puedes ver en la foto de la derecha, se conserva el estilo clásico de juego que tanto nos ha gustado.











¿Qué hay de nuevo, doc? Tengo una pregunta: compré el Mario Kart D5 y una conexión de banda ancha.¡Oh, gran doc dios de las cápsulas!, ¿dónde puedo obtener el Nintendo Wi-Fi USB Connector? Por favor dame una buena receta para este gran problema. Estoy desesperado; necesito jugar en línea ¡ahora!

> Javier Mendoza Vía correo electrónico

Depende mucho de en qué país vivas. Lo mejor que puedes hacer es checar con algún distribuidor autorizado de Nintendo. En el caso de México hay varias tlendas populares que ya lo están vendiendo, pero también puedes importarlo desde alguna página de Internet de Estados Unidos o. en el último de los casos, compra un ruteador inalámbrico en alguna tienda de electrónica, pero antes entra en la página www.nintendowifi.com para confirmar que sea compatible con el DS.

Hola, Mario. Lo que pasa es que quería saber si en todos las caias del Nintendo DS siempre viene una tarieta de Metroid Prime Hunters: First Hunt, va que están saliendo diferentes diseños, pero con juegos distintos, ¡Siempre vienen los dos? Agradecería que me respondieras esa pregunta.

Rodrigo Vargas Barbosa Vía correo electrónico

primera edición del Nintendo DS traía un demo de MPH, pero en las subsecuentes va se incluía un título completo como en la versión azul, donde venía el juego de Super Mario 64 DS; después salió una versión de Nintendogs que obviamente incluía uno de estos títulos de perritos y posteriormente una versión de Nintendo DS rojo con el

esperadísimo Mario Kart DS. Obviamente en los paquetes que incluye un juego completo se omite el demo de Metroid. así que ya sabes; checa bien las especificaciones de la caja antes de hacer tu compra.

Los felicito por su aniversario v les deseo que cumplan muchos años más. Recuerden, 14 años se dicen fácil pero no lo son. ¡Leo mucho las revistas de Club Nintendo y espero que me contestes, Mario! Tengo tres preguntas: ¿dónde se consique la extensión del micrófono del DS y cómo es? ¿Cómo se habilita la conexión WI-FI del Mario Kart? Por más que trato no se puede. Por último, ¿crees que haya un Mario Party para el DS? Por favor contéstame, Mario, maestro de los videoiuegos

> Alex Silva Rosas Vía correo electrónico

Gracias por tus buenos deseos =); nosotros también estamos dispuestos a seguir trabajando duro para darles lo último de Nintendo. ¿Extensión de micrófono? Pues hasta donde sé, no existe tal. El NDS cuenta con un micrófono de serie y no se necesita una extensión: tal vez te havas confundido con otro accesorio. La red WI-FI se activa automáticamente cuando estás en un hotspot que lo permita, o en tu casa si cuentas con red inalámbrica. En algunos casos debes configurar los datos que te pide el juego, como SDID (login), WEP KEY (password), dirección IP y datos del DNS. Si no los conoces, consulta con tu proveedor de Internet u obtenios directamente desde el MS-DOS de tu computadora. En cuanto a Mario Party para DS, es probable que Nintendo nos dé la sorpresa un día de estos, ya que la versión de GBA fue aceptada bastante bien, pero no hay nada oficial y sólo

queda esperar el anuncio de nuevos títulos, probablemente el próximo E3 nos deje información sobre este juego, pero faltan unos meses para descubrirlo.

Hola, Mario. ¿Cómo estás? Espero que bien. La verdad es que te escribo para recriminarte una cosa: un gran número de amigos y vo estamos inconformes con el control del Revolution ya que creemos que se pierde la esencia de los videojuegos; esa sensación de tomar el control con tus dos manos v dejarte llevar... creo que ustedes han exagerado cuando hablan del control del Revolution, ya que dicen que es maravilloso, pero la verdad muchos estamos inconformes con él y esperamos que el control alternativo mejore y vuelva a las andadas de un control de videojuegos, ya que la verdad el actual no creo que sea bueno. Es todo. Espero que publiquen mi queja y den su punto de vista. Gracias. Sigan así, son la mejor revista de Latinoamérica.

> **Eduardo Campos** Aquascalientes, México

Nosotros preferimos decir que hasta no probarlo no podremos dar una crítica completa,

pero eso no afecta con que las primeras impresiones que tuvimos nos dejaron satisfechos en el aspecto de que Nintendo prometió algo revolucionario y, honestamente, lo cumplió. El nuevo control nos permitirá vivir una experiencia de juego diferente, fuera de lo común y más apegada a lo que será una nueva generación de videojuegos. No se conformaron con actualizar su hardware v software: ellos fueron más allá v se enfocaron en algo sencillo que hasta el menos experimentado pueda disfrutar, mientras que muchos de nosotros, veteranos en este ámbito, nos sentiremos halagados de contar con algo realmente diferente a la competencia. En definitiva, un control alterno ayudará muchísimo para jugar los títulos ordinarios y más específicamente los de peleas que bajo los términos del nuevo control de Nintendo se veian un poco fuera de realidad. Nintendo ha dicho que planea dejar contentos a todos los usuarios, ya sea clásicos, novatos y exigentes. Nuestra opinión, por ahora, es de aplauso a Nintendo, pero en mayo, cuando podamos jugarlo -si se presenta en el E3- te daremos un veredicto final, así que te recomiendo que aquantes un poco y no juzques severamente antes de probar la versión oficial o definitiva.











Hola, los felicito por su trayectoria en la revista; tengo cinco años leyéndola. Mi pregunta es ésta: ¿cuántos juegos de Final Fantasy salieron para el GB Classic?

> Moisés Navarro Álvarez Vía correo electrónico

Son cuatro títulos que llegaron a América bajo el nombre de Final Fantasy, pero eso no quiere decir que pertenezcan al universo de FF. Uno de ellos es Final Fantasy Adventure, un juego muy bueno que en Japón se conoció como Makaitoushi SaGa, siendo el primero de la serie SaGa que quizá ubiques más como Romance in SaGa. Pero por estrategias de mercadotecnia o aigún otro motivo que no se sabe, Square y Sunsoft decidieron que para nuestro continente llevaria el nombre de Final Fantasy. También tenemos los conocidísimos Final Fantasy Legend I, II y III, que como en el caso anterior, también son luegos distintos bajo el nombre de FF. En este caso se usó a la saga Mana (recuerdas el juego Secret of Mana?) para darle vida a la fantasía final de América; es por ello que el juego Selken Densetsu 2 (nombre en Japón para Secret of Mana 2) llegara a nosotros como Secret of Mana, puesto

Sin importar que no tienen nada que ver con la saga original, los juegos de Final Fantasy para el Game Boy son artículos de colección, así que si los tienes en tu poder, no los pierdas de vista.

que el **Final Fantasy** de GBA era realmente la primera entrega de **SOM**.

Hola, Mario. Dame una ayudadita, porfa. Me compré el juego Pokémon FireRed, pero no es color rojo sino gris; además, el juego no está registrado por Nintendo y cuando guardo mis avances y lo apago, se borra. ¿Será que es de prueba o es pirata? Me urge saberlo porque reuní dinero para comprarlo y ahora no funciona. Otra pregunta: ¿estás molesto con Luigi? Porque después de Mario & Luigi de GBA no hicieron nada más juntos.

Rubén Ruan Vía correo electrónico

¡Újule, manoi... ¿cómo te explico? Digamos que todos los cartuchos de **Pokémon FireRed** ORIGINALES son de color rojo, del mismo modo que los de **Pokémon LeafGreen** son verdes. Así que saca tus conciusiones. Para evitar este

> tipo de problemas, les recomiendo que compren sus juegos

Aquí te dejamos una imagen de cómo se deben ver los cartuchos originales, si por alguna extraña razón, los tuyos vienen difentes, ten por seguro que son obra de los piratas.

FINAL FANTASY LEGEND...

START CONTINUE © 1989 SQUARE SOFT LOCKBER BY NINTEHOO

en lugares autorizados, sí... ya sé que es más caro, pero a la larga es mejor. Los cartuchos piratas generalmente no salvan y si llegan a hacerlo, la batería les dura muy poco... son de mucha menos calidad y puede que estén corruptos. Pelearme con Luigi? ¡Cómo! Sí somos hermanos y hemos compartido múltiples aventuras; de hecho, hace unos meses salió Mario & Luigi: Partners in Time, la secuela del juego que mencionas y próximamente nos verás librando numerosos retos en las diversas consolas de Nintendo.

Hola, doc. ¿Cómo te va? No hace mucho tiempo mandé un mail (un poco largo) con muchas dudas, comentarios, sugerencias y felicitaciones. Mi pregunta es la siguiente: ¿responden todas las cartas y correos electrónicos que les envían, o sólo algunos? Por favor, contéstenme; no me gustaría quedarme con una mala impresión. Sin más por el momento, se despide de ustedes su fiel lector y servidor.

Edson I. Jiménez Vía correo electrónico

Todas las cartas y correos electrónicos que nos llegan a la redacción los leo y clasifico para que aparezcan en esta sección, en Mariados o en la que correspondan. Por desgracia no podemos responder todos, pero procuro que los que aparezcan publicados sean los que contengan las dudas más recurrentes, es decir, tus preguntas también pueden ser la incógnita de cientos de personas más, y de ser así, le damos prioridad para esta sección. Así que recuerda que aunque tu carta no se publique, ten por seguro que sí la revisamos y estaremos pendientes de responderla en alguna parte de la revista.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Toma en cuenta que en esta sección no se publicarán códigos, estrategias, etc.; éstos serán redireccionados a la sección Mariados, para una mejor organización. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, piso 2 Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente. Realiza tu mejor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

o a través de nuestra página de Internet:

mternet.

www.clubnintendomx.com

Arte en sobre:

Luis Ávlla; Colotlán, Jalisco Oscar Contreras; Usulután, El Salvador Dulce Martínez; Guadalupe, Nuevo León Manuel Villalobos; San Fernando, Chile Armando Tojin; Izabal, Guatemala Nicolas Ortiz; Los Ángeles, Chile Antonio López; México, D.F.



El rombo de la portada Para febrero un rombo muy fácil de localizar.





For Toile Rodriguez

intendo

¿Alguna vez te has preguntado cómo son las instalaciones de

inguramente al Potis e un proqueto peru no mostros di comingio de Ninteres de Redmond. Washington de l'Original de Redmond. Washington de l'Original de Redmond. Washington de l'Original de l'Origina

Veras imagenes de la gran sala de exhibición que tiene Nintendo en el segundo piso de su edificio donde también se encuentra una benda hintendo Fun & Games en la cual, si como de la cual de la cual





Bienvenido a la sala de exhibición de Nintendo

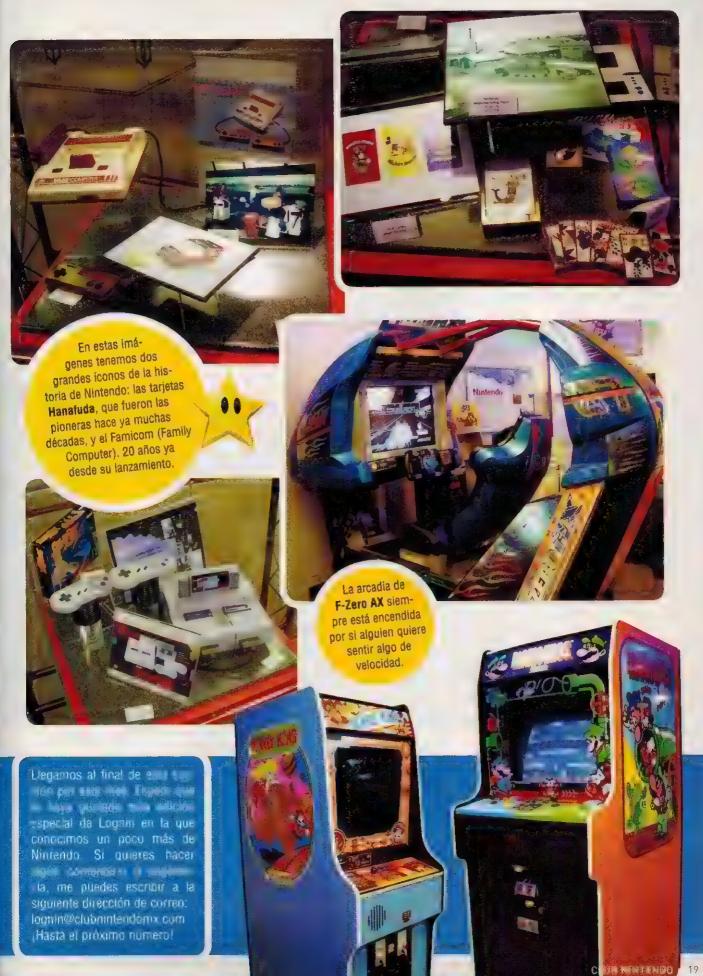
Aquí podemos encontrar todos los sistemas que Nintendo ha desarrollado a través de su existencia, ya sean los portátiles o caseros. Toda una línea del tiempo que vemos pasar en un abrir y cerrar de ojos. También las arcadias de **Mario** y **Donkey** están presentes. La verdad yo quería abrir mi cartera y preguntar por los precios de estas joyas, pero me batearon sin contemplación. En fin, no todo tiene precio en esta vida.

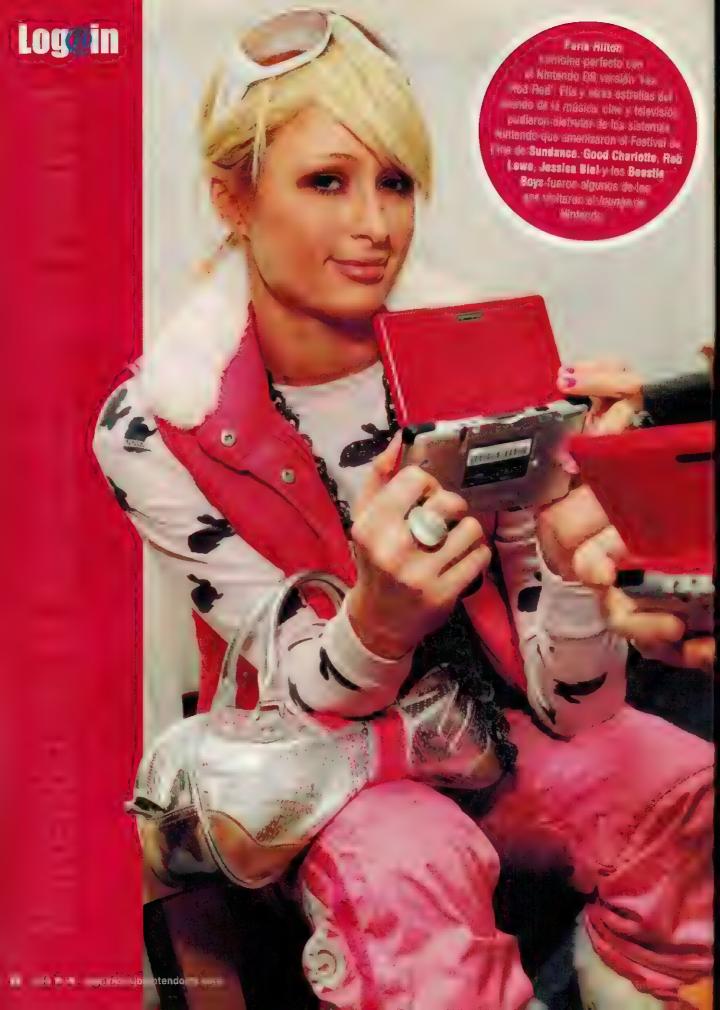
Dentro de la tienda, está presente con orgullo Club Nintendo, la revista oficial para Latinoamérica.



¿Qué tal todos
estos sistemas y accesorios? ¿Habrá algún videojugador que tenga todo este arsenal
de equipos? El Virtual Boy, Nintendo
64, Game Boy Pocket y el NES, entre
otras cosas. Uno de los accesorios más
curiosos es el R O.B., que fue lanzado
junto con el NES en América. Este
control sólo fue compatible con
dos juegos (Gyromite y Stack
up). ¿Quién lo tiene?







o recibes el contenido que solicitaste marca 01500 3632 747, en

Ralada En Español

canción ave.

1133212 A Quién Le Importa

1139008 Doce Rosas

1130627 Eres

1130356 La Camisa Negra

1130265 La Tortura

éxite 1133204 Mariposa Traicionera

1130640 No Era Necesario

1139036 Para Amarnos Mas

1135040 Pero Te Extraño

1130483 Por Besarte

1135036Si Nos Dejan

1131284Y Tú Te Vas

ा० हर्वडीख

lave canción

1130674 Axel F (Coro)

1130835 Creep

1130507 Don 1131009 El Lado Obscuro

1130464 Escena Final

1130329 Frijolero

1130261 La Que Se Fue

1130502 Lo Que Paso, Paso éxite

1131236 Music

1130332 NaNaNa(Duice Niña) éxite

1131127 No Voy A Trabajar

1130982 Papa Dont Preach

1133167 Perdición

1130712 Talk

1131069 Thank You

1135359 Underneath It All

1133183 We Are The Champions

1130243 Yo Quisiera

clave cancion

1133035 Batman

1139519 Bewitched

éxile

éxito

exite

éxito.

1139520 Bob The Builder

1130608 El Tema Del Chavo Del 8

1133037 La Pantera Rosa

1133128 Los Locos Adams

1131285 Los Picapiedra

1133187 Los Simpsons

1139657 Pacman

1133169 S.W.A.T.

1133339 Those Were The Days

1137257 Thunderbirds

pop en ingles

clave canción

1139768 Beautiful Day

1130576 Bedshaped

1130395 California

1135146 Eventually

1130709 Hung Up

11333951 Miss You

1130396 My Happy Ending

1133307 P.I.M.P

1130209 Rich Girl 1130165 Sunday Morning

1130571 Twisted Logic

1130379 Yeah

🛂 Desde to Telcel, ingress al menu de mensajes exentos

Escribe ta clave dol tono que quieres

Enviala al **7000** (RING). **L**Recibirás el tono en tu Telcel

Guárdalo y úsalo como tú quieras:



Series Compatibles: 4. 2. 3. 4. 5 ¥ 8



113903

Como miembro de un comando de fuerzas especiales ellle debes infiltrarte y destruir la fortaleza secreta de los Nazis.

Series Compatibles:

- 🦶 Desde tu Telcel, ingresa al manú de mensajes escritos.
- 🕿 Escribe la clave del juego que quierne Envíala al 🌃
- Recibirás un mensaje para descargor la juego. Descarga tu juego con el mensaje ágsde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como apareca. SERIE 3. SONY ERICSSON T610 v Z600 sustituye al 1 del principio de la clave por 3. SER.E SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. Si SERIE 8: MOTOROLA V300 y V600 sustituye et 1 del

principio de la clave por 8



13 13 15 02

BOFO

13130305

éxito

Por cada 5 descargas te regalamos un **bole to** Tongs, Polifónicos, Imágenes, Sonidos especiales y logos

13 130589

KIKIN

13130309





14130696





13131803 ils Desde lu Telcet, ingresa al menu de

munsajes escritos.

Escribe la clave de la imagen que quierns. Es Enviala al 193467 (LOGOS). Es Recibirás un mensaje para descargar lu imagen.

Descarga tu imágen con el mensaje desde fu Telcel. Para mayor información visita www.chikahum.com

MOTOROLA C381p, C384, C650, C698p, E398, Y172, V220, V180, V3, V300, V400, V400p, V555, V600 SOMY EMICSSON P800 y P900 sustituye el 13 del principio de la clave por 14

exite

POP EN ESPANO

canción dave

P4130364 Anday Conmico P4130371 Boba Niña Nice

P4130510 Cuarto Encima

P4130473 Duele P4130106 Hasta El Limite

P4130597 La Ingrata P4130469 Me Pregunto

P4130452 No P4130581 Plástico

P4130967 Sirena

P4130639 Te Quedo Granda La Yegua P4130508 Uno Los Dos

P4130495 Viveme

TOD

clave cancion

Olike P4130704 Axel F (Intro) P4139770 Block Rockin Beats P4130507 Don

ésite

P4130709 Hung Up

P4130332 NaNaNa(Duice Niña) 🗸 🗱 🚨 Deade tu Telcel, Ingresa al menú de

mensajes escritos. Escribe la clave del tono que guieres.

& Envíala al **17060** (RING). **1** Recibirás un mensaje para descargar tu tono. Descarga tu tono polifónico con el

mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com



www.chikabum.com





Rampage: Total Destruction.

Midway



¡Peligro, monstruos!

Después de unas buenas vacaciones, los monstruos regresan a derribar más edificios, ocasionar mucho caos y, de paso, pelear entre ellos. Rampage: Total Destruction es el título de la nueva versión para el Nintendo GameCube, en donde podrás tomar el papel de uno de los gigantescos personajes y destruir las ciudades que te encuentres en tu camino. En TD se mantiene el mismo estilo de la destrucción vertical de los edificios que hemos disfrutado desde sus origenes; pero hay varios elementos nuevos para hacerlo todavía más divertido e interesante.



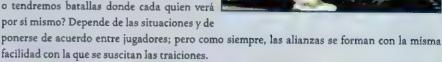
No es sólo una actualización

A pesar de ser en 3D, se juega de la misma forma de siempre. Puedes subir a los edificios, golpear todo, comer gente, arrojar objetos y emplearlos como si fueran armas; derribar helicópteros y pisotear automóviles. Como todo buen monstruo, debes mantenerte en forma y comer cosas nutritivas como gente y power-ups; pero ten cuidado, pues algunas cosas te enfermarán y otras te caerán demasiado bien.



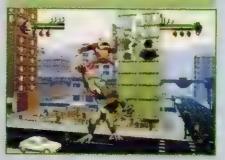
La destrucción es más divertida entre varios

Si crees que será muy divertido ver cómo cae un edificio, lespera a intentar hacerlo con otros tres monstruos al mismo tiempo! Así es, la acción resulta más intensa en el modo de cuatro jugadores; cada uno podrá elegir a su personaje favorito y lanzarse a golpear, saltar y por supuesto destruir en compañía de otras tres personas. ¿Habrá hermandad, o tendremos batallas donde cada quien verá por sí mismo? Depende de las situaciones y de



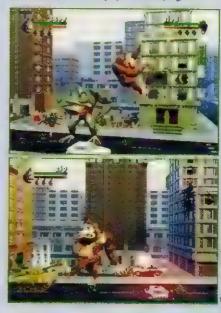


Los monstruos originales, George, Lizzie y Ralph, encabezan la lista de poderosos titanes a escoger en Rampage: Total Destruction; son 36 personajes los que pisotearán las ciudades genialmente recreadas en esta nueva aventura para GCN. Cada uno de los gigantes tiene su carisma, estilo y movimientos; intenta jugar con varios para descubrir con cuál te acomodas mejor. No solamente se ve mejor, sino que itambién se juega increible! Con la presentación de nuevos ataques, movimientos, combos y supermovimientos, las cosas no serán tan sencillas esta vez. Cada monstruo ejecuta diversas técnicas. pero todos tienen un fin en común: no dejar piedra sobre piedra, y tampoco sobrevivientes; cuando mides decenas de metros, no tomas prisioneros.



Escenarios espectaculares

Casi todo en los ambientes puede ser roto, dañado o destruido totalmente. Los fans de esta serie estarán más que complacidos con Total Destruction, y al parecer Midway planea atraer a más jugadores a interesarse por la franquicia. Sólo nos resta esperar para ver el impacto que causen los monstruos en el Nintendo GameCube, pero estamos seguros de que será algo impresionante cuando lo jueguen. Lo mejor de todo es el modo para cuatro jugadores simultáneos, pues le añade unos puntos más al replay value del juego.



2006, Midway



Namco.

¿Pac-Kart?

Seguramente recordarás el boom de juegos de carreras en cochecitos después del éxito de Mario Kart 64; todos los personajes quisieron subir a sus karts, desde las hormigas de Antz, hasta el mismisimo ogro del pantano, Shrek. No todos los "clones" de Mario Kart han sido malos, y en esta ocasión Namco nos presenta un título de carreras con un estilo muy similar, pero con el respaldo de su personaje por excelencia: Pac-Man.





:Salta!

Las pistas en Pac-Man World Rally contienen una enorme cantidad de rampas y saltos para mantenerte al borde de tu asiento. Existen más saltos que los que hayamos visto en cualquier otro título de karts, haciendo la competencia peligrosa y divertida a la vez. Son quince pistas distintas, y cada una de ellas está ambientada de acuerdo con ciertos temas (muy al estilo de las pistas de Mario Kart), además de seis arenas de batalla para medir tus habilidades contra los demás participantes.



Toma el volante... iv tus pildoras!

Pac-Man es todo un icono en el maravilloso mundo de los videojuegos; todos lo conocemos por sus andanzas por los laberintos devorando pildoras y por no tenerle miedo a los fantasmas, pues iliteralmente ise los come! Pero en esta ocasión, sube a su vehículo junto a otros personajes de su mundo y de otras franquicias de Namco para demostrar que puede enfrentar el reto de la velocidad de los karts. Este juego es bastante divertido y tiene mucha acción; tus reflejos y habilidades serán puestos a prueba en los intensos circuitos donde se llevan a cabo las carreras, y déjanos decirte que realmente están llenos de elementos peligrosos, itodo con un genial Pac-estilo!



¡Corre, come!

El elemento más conocido de los juegos de Pac-Man (además de los fantasmas) son las pildoras y las Power Pellets, que te permiten comerte a los fantasmas. Las pildoras se implementaron de una manera muy divertida en Pac-Man World Rally, y se trata de ir tomando todas las que puedas de la pista; cuando hayas juntado las suficientes, ganarás una Power Pellet, la cual te pondrá al mando de un Super Pac-Mobile. Todos los demás corredores serán rransformados en fantasmas azules, para podértelos comer, obviamente el efecto dura un tiempo determinado.



(Recomemiable? ¡Por supuesto

Como hemos visto tantos juegos de karts, es dificil creer que alguno pueda ser tan divertido como Mario Kart; pero Pac-Man World Rally es una de las excepciones que rompen la regla; es sumamente divertido y presenta formas de jugar con los elementos clásicos de la franquicia que lo apartan de los típicos "clones" que hemos visto a través de los años. Las pistas son un elemento importante para fundamentar nuestras palabras; tienen muchas cosas para emocionarte y para que vivas una experiencia como en ningún otro juego de carreras. Te lo recomendamos mucho.











a tiene varios años el Game Boy Advance en el mercado, y siempre hemos podido disfrutar de excelentes juegos, pero por alguna extraña razón, de la noche a la mañana dejaron de salir títulos que tuvieran como género el de las plataformas, aunque también es cierto que los que había eran en su mayoría versiones "actualizadas" de juegos de Super Nintendo. Por todo lo anterior, desde que supimos de la existencia de Drill Dozer, nos llamó mucho la atención, y es que no sólo está reviviendo este género, sino que inclusive lo hace de muy buena manera. De hecho, si eres de los que ya tienen tiempo en este mundo, te hará recordar mucho aquellas aventuras que disfrutamos en el legendario SNES.

UN DÍA COMO CUALQUIER OTRO...

Tú eres Jill, hija de un reconocido científico de la organización Red Dozer, y todo parece estar bien en tu vida, pero como dicen por ahí, cuando más calmado está todo, es porque algo malo se avecina. Una banda conocida como Skuller Gang ha penetrado la base de operaciones de tu padre, lo han dejado inconsciente, y encima de todo, robaron una de tus posesiones más preciadas, un diamante de color rojo, el cual es el único recuerdo que te queda de tu madre, quien falleció años atrás. Obviamente no te vas a quedar de brazos cruzados viendo cómo se llevan un objeto tan importante para tu vida, por lo

que debes seguir a los delincuentes y recuperar tu joya... y de paso averiguar por qué o para qué la quieren, ya que es muy extraño que causen tanto alboroto por un recuerdo familiar, ¿no crees?



The emilyo en la exentata

Para hacer frente a tan importante desafio, no estás sola, cuentas con tu amiga de toda la vida... que te apoyará moralmente desde su casa, mientras tú y **Drill Dozer** combaten. El **Drill Dozer** es un robot que creó tu padre para situaciones

de emergencia, y bueno, qué mejor momento para probarlo que éste. Se trata de un vehículo algo así como una moto, sólo que en lugar de tener ruedas, aqui hay un enorme taladro que se ubica en la punta del transporte, y que, como te debes ima-

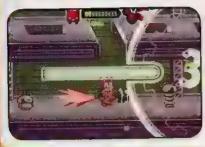
ginar, será clave para completar cada uno de los escenarios del juego. Dicha máquina es capaz de demostrar una personalidad, la cual irás conociendo poco a poco, provocando que su relación vaya más allá de una simple cooperación.





¿QUÉ HABRÁ DETRÁS DEL MURO?

Es muy agradable ver que no se trata de un juego "bonito" y ya, y es que a pesar de que todo se realiza en 2D, no significó ningún problema o justificación para que los programadores no crearan un buen gameplay. Con los botones L y R mueves el rumbo del taladro, y con el pad la dirección en la que cavará -o sea, nada complicado-, lo que permite que nos preocupemos más por avanzar y no por aprendernos el control. Algo que tienes que tomar muy en cuenta es que la mayoría de los objetos en el juego se pueden destruir; por ejemplo, si ves una pared, intenta derribarla, pues así te puedes ahorrar varias vueltas para llegar a un lugar específico; o si hay una caja, rómpela: puede que no haya nada, pero igual y encuentras un item que te facilite la situación. El chiste es que sigas tu instinto de videojugador; te llevarás muy gratas sorpresas.





Cuide bien tw vide

Es muy gracioso, pero como que últimamente, cuando los programadores quieren que un juego sea dificil, lo único que hacen es poner cientos de enemigos o que sus golpes te dañen en exceso, lo cual, lejos de desafiarte, termina por frustrarte y que dejes el juego prematuramente. En Drill Dozer, el nivel de dificultad va de acuerdo con la curva normal, es decir, los primeros niveles son fáciles y los últimos los más dificiles, pero creenos que disfrutas el reto, porque te hace pensar y no sólo llegar y atacar. Lo puede jugar un niño y un adulto, y ambos se van a divertir, porque, por ejemplo, cada uno puede tomar distintas rutas dependiendo de su habilidad, o sea, si ves muchos enemigos puedes "darles la vuelta" o encararlos, considerando que por donde hay más peligro puede existir una mejor recompensa.









JUBE Y BAJA

Para que un juego se destaque de los demás, no sólo es importante que tenga un buen diseño de personajes, sino que además el entorno en donde se va a realizar la acción debe estar bien ambientado, requisito que cumple a la perfección **Drill Dozer**. La estructura de cada nivel, aunque mantienen un mismo estilo, siempre te dará la sensación de estar jugando algo nuevo, ya que en algunos stages requieres de agilidad, en otros

de precisión, e incluso algunos necesitarán de una buena estrategia. Es muy emocionante estar brincando, corriendo y columpiándo-

se de todos los objetos en pantalla, ya que de cierta manera nos recuerdan un poco a los de la serie de Mega Man.

Advallyando of programa

En todos los escenarios vas a encontrar chips especiales, que sirven para que Drill Dozer pueda realizar funciones extras a las normales. Estos chips son complicados de localizar, ya que una de dos: o pueden estar en partes de dificil acceso del nivel, o bien puede ser que los esté custodiando un jefe. Las cualidades que otorga cada chip son únicas y permiten que explores los nivees de manera mas libre y relajada; por mencionar un par de ejemplos, hay uno que te da la facultad de volar, con lo que puedes lograr puntos que normalmente te costana mucho llegar a obtener, o de plano no podrías ni ver. Otro de los chips te vuelve inmune al agua, y así tu exploración en partes del escenario que estén sumergidas se vuelve más ágil. Al tener el mayor numero de estos accesorios, estarás preparado para enfrentar cualquier contingencia, y no tendras que buscar un "plan B" para solucionar rus adversidades.





DIFERENTES TIPOS DE RODADAS

Los enemigos que enfrentarás a lo largo de los niveles son de varios tipos, ya que habrá a los que venzas con tan sólo un golpecito, o de los que vas a necesitar las tres velocidades de tu taladro para derrotarlos. Debes fijarte muy bien tanto en la rutina como en el aspecto de tus enemigos para saber cómo vencerlos, y es que por mencionarte algunos ejemplos, hay unos perros robots que tienes que medir muy bien cuando salten, para que justo cuando vayan a caer los "atrapes" con tu máquina; o también hay unos como policías que usan un escudo para Impedir que los dañes; en estos casos la alternativa es rodearlos y atacarlos por la retaguardia. En cuanto a los jefes finales, la estrategia siempre será buscar un lugar dónde "clavar" tu arma para dejarlos fuera de combate, y puede ser cuando abran la boca o en el momento en que dejen caer enemigos... pero eso te toca averiguarlo a ti.





Un fuego completo

Los gráficos del juego son muy buenos, llenos de color, lo que representa muy bien las texturas de los objetos; quizá sólo le faltó un poco de trabajo en los fondos de algunos escenarios, ya que se ven muy simples, pero de ninguna manera representa un factor en contra; hace que valoremos mas el gameplay, que, como ya comentamos, es bastante bueno y adictivo. La música queda muy bien para el



tipo de juego; quizá no pase a la historia como una de las más recordadas, pero cumple su cometido. ¿Te ha pasado que justo cuando ya vas a terminar un juego, tu hermanito o primo juegan tu archivo y echan a perder tu récord? Nos imaginamos que si, y por lo menos en Drill Dozer no vas a tener ese problema, ya que cuenta con tres saves diferentes para que puedas compartir el cartucho, que por cierto cuenta con Rumble Pack para que puedas sentir toda la acción.

El último engrane A veces queda muy poco espacio para este tipo de juegos en la industria, ya que no tienen gráficos superespectaculares o no cuentan con personajes de moda; pero en serio que Drill Dozer es un excelente juego, cuyo único problema quizás es que lo terminas muy pronto; pero gracias a la variedad de niveles y de estrategias que puedes crear, el repley value es muy alto. Debes estar muy contento con la salida de Donkey Kong Country 3 ó los relanzamientos de Castlevania, pero si le das una oportunidad a este titulo, no te vas a decepcionar, sino a divertir bastante y comprobarás que puede más el ingenio y talento que los buenos gráficos o la mercadotecnia. 26 DRILL DOZER

Ranking

M Moster 8.0

La verdad me la pasé muy bien con este título; me gustó mucho la manera tan creativa en la que está diseñado. Desde que lo comencé a jugar me atrapó, no por su historia, ni por el personale (que es muy simpática), y mucho menos por unos gráficos brillantes, sino sencillamente porque es muy divertido, y el dinamismo de los niveles te hace siempre estar atento. Si quieren jugar algo diferente. prueben Drill Dozer; es un extraordinario juego para GBA, que los regresará unos años en el pasado, donde lo importante era la diversión... esos años donde el SNES era una máquina de sueños.



Crow

Drill Dozer es un título de la viela escuela al estilo side scrolling, que te pone en los zapatos de una pequeña chavita que domina un arte del taladro para perforar túneles, que hasta un topo se apenaría. Básicamente se trata de taladrar cuantas paredes tengas enfrente para abrir caminos que te lleven a la salida del nivel. Lo malo es que los enemigos casi no aparecen, y cuando lo hacen, son tan sosos que los eliminarás sin mayor reto. Lo bueno es quizá lo práctico que es jugarlo, no te complicas con historias difíciles o acertijos imposibles.

• Panteón

Por fin un título que nos hace recordar los buenos tiempos del SNES, en donde el gameplay era lo más importante y no se necesitaban tantos megas de memoria para disfrutar de un buen rato de diversión. Invariablemente de lo tierna de la protagonista, Drill Dozer presenta una temática bastante sencilla y es muy fácil de jugar, lo que lo hace recomendable para todas las edades. Sentí que le faltó un poco más de reto a los puzzles y sobre todo a los enemigos; no obstante, puedo recomendarlo sin pensario dos veces.











Envia CHISTECL al 44244

Iltenemos muchos; (costo/mensaje de \$3.00 + I.V.

18 Para tu amor Juanes

18 PAO B System of a down
6 Wake me up when september ends Green d
0 You're beautiful James Blunt
10 Sinne years beer gone Kelly Clerkson
6 Wake me up when september ends
12 Hey mams Black eyed peas
13 My humps Black eyed peas
14 Welcome to my life Simple plan
15 Hung up Madonna
16 Tipping Robbie Williams
17 Where is the love Black eyed peas
18 American idlot Green day
10 Toy Soldiers Eminem
16 Clocks Coldplay
16 Welcome to my life Simple plan
17 Welcome to my life Simple plan
18 Tipping Robbie Williams
18 American idlot Green day
10 Toy Soldiers Eminem
16 Clocks Coldplay
17 Welcome to my life Simple plan
18 Feel good Inc Gorillaz
18 Toxic Britney Spears

ostales salvapantallas Envis POSTALCL "cod. logo elegido" Elemple: POSTALCL 90952 nekia al 22122 ---61090 51156 61100 60930 60931 60947 80952 61002 992 61002 61000 61000 61000 61001 60001 60001 60001 60021 60274 60006 60016 60017 6002 60299 60096 60119 60120 6015 60027 60032 60035 60615 60618 60374 60870 60894 60625



MPATBLES: MONOFONICOS:NOKIA: (220 5125, 2260, 2666, 33 6560, 3260, 3260, 3260, 3260, 3260, 3260, 3260, 3270, 3270, 3280, 3270, 3270, 3280, 32700, 32700, 32700, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3270, 3

MARIADO STATE LEGEND OF ZELDA

El mes pasado tuvimos un especial de **Paper Mario**, pero esta vez le toca el turno a una de las sagas con más seguidores a nivel mundial, es decir, **The Legend of Zelda**, ya que también es una de las que más dudas producen; y no sólo los juegos actuales, sino también los que ya tenían tiempo de haber salido, como **A Link to the Past** para el Super Nintendo. Esperamos sea de su agrado.

ola, amigos de Club Nintendo, tengo una duda que me está volviendo loco: resulta que en Ocarina of Time, dentro del castillo de Gannon, ya realicé todo, absolutamente todo lo que hay que hacer exceptuando por una habitación donde me piden que utilice las flechas de fuego, pero ¡no las tengo! Ya busqué por todo Hyrule, pasé todos los minijuegos existentes, junté las Skulltulas y nada. Ayúdenme, por favor, sé que cuento con ustedes.

Carlos Urbán Estrella Yantingo de Chile

Muy bien, Carlitos, déjanos decirte que esta es de las dudas más comunes que surgen en este juego; y como tú, varios de nosotros también sufrimos por encontrar las preciadas flechas de fuego. Lo que tienes que hacer es lo siguiente: debes ir a Lake of Hylia y esperar a que amanezca sobre la pequeña isla que está en el centro del lago; ahí saca tu arco y apunta al cielo, justo a donde sale el sol, y en cuanto veas el primer destello del día, dispara la flecha... No, no estamos locos, ni es una broma; si lo haces bien, en la isla donde hay unas columnas aparecerán las preciadas flechas. Espero que con esto puedas poner fin a este juego, catalogado por muchos como el mejor de la historia.

e estado jugando Zelda: A Link To the Past, y la verdad es un juegazo, sólo que ya me atoré. Lo que sucede es que en uno de los calabozos del juego rescatas a una doncella, pero cuando quieres salir, te dice que esperes un minuto. Total que ya le di no sé cuántas vueltas al calabozo y no veo qué más se pueda hacer; de hecho, el cuarto donde se supone debe estar el jefe se encuentra vacío; ¿qué hago?

Alexander Remijsen México, DF

Qué buenos recuerdos vienen a nuestra mente con ese título de Super Nintendo, y también recordamos la sorpresa que nos llevamos en el calabozo que mencionas. ¿No se te hace raro que no haya jefe? ¿No es sospechoso que la doncella no quiera salir? Bueno, medítalo un poco y luego nos mandas tus conclusiones... No, no es cierto, en este momento te resolvemos tu duda. Lo que sucede es que la doncella que rescataste es el jefe de dicho calabozo; por eso el cuarto donde se supone debería estar, siempre está vacío. Lo único que tienes que hacer para que te muestre su verdadera forma, es entrar a la habitación y hacer que tu acompañante camine sobre la luz que entra por la ventana. No te vamos a mencionar cuál es su aspecto, pero para vencerla sólo te podemos decir que la ataques cuando vuele junto a ti.



n todos los juegos de **Zelda** siempre procuro tener todo de todo, en especial los cuartos de corazón, pero en **The Legend of Zelda: A Link to The Past**, me falta sólo uno y no lo encuentro en ningún lado; un amigo me dijo que lo hallaba en un minijuego, pero no sé si esto sea cierto, ya que he entrado a todos y cada uno de los que existen y no veo que de premio den algún cuarto de corazón. Espero me puedan ayudar; sé que es difícil, por eso sólo les pido que me digan si es verdad lo que me dijo mi amigo, y de ser así ¿dónde lo encuentro? Muchas gracias, sigan con el excelente trabajo.

Juan Mannel de Santingo Aquiere Tultitlán, Edo. de México

Hay muchos rumores que se crean a partir de lo que "un amigo dijo"; por eso siempre les comentamos que no crean nada si no lo han visto. Pero en esta ocasión tu amigo sí te dijo la verdad: dicho minijuego existe en el **Dark World**, en donde estaría **Kakariko Village** en el **Light World**. Estamos seguros de que ya lo has visto; se trata de realizar el mayor número de hoyos posible en un área determinada; en cada uno que hagas te van a dar rupias, pero de manera totalmente al azar. Te puede salir el cuarto de corazón que te hace falta, es decir, que lo puedes encontrar a la primera o tardarte mucho tiempo, así que te deseamos suerte.

n Zelda: Wind Waker llegué a la parte donde te enfrentas al ave gigante que se lleva a la hermana de Link, pero no sé cómo derrotarla; intento darle con la espada cuando se lanza hacia mí, pero lo único que consigo es que me dañe. Son mi última esperanza de que me puedan decir cómo terminar con este enemígo.

Jorgo Juárez Máxico, DF

El ave que mencionas se llama **Kranos**, y no es complicado vencerlo; sólo necesitas de mucha precisión en tus movimientos. Quédate en el centro de la torre y espera a que esté casi frente a ti; en ese momento gira hacia cualquier lado de manera que se estrelle con el piso; aprovecha ese instante para darle un martillazo en la cabeza; después de un par de golpes más se romperá el casco que usa. Ahora repite la misma operación y listo; en poco tiempo habrás derrotado a este sirviente de **Gannon**.

sta vez necesito de su ayuda en el juego **The Legend of Zelda: Majora's Mask.** Quiero saber cómo obtengo la botella que te dan en el **Rancho Romani**; ya intenté de todo y
nada; espero me puedan hacer este gran favor.

Eliseo García Fuentes México, DF

No nos extraña que esta sea la botella que te falta, ya que es de las más difíciles de conseguir debido a los pasos que hay que seguir antes de tenerla. Primero que nada, tienes que ir al Rancho en la tarde del primer día; ahí verás a una pequeña niña; acércate a hablar con ella; te pondrá una prueba, en la que debes reventar varios globos colocados dentro del rancho con ayuda de tu arco. Si lo haces bien, te pedirá que regreses a las dos de la mañana para acabar con unos fantasmas que se roban a las vacas. Justo a las dos y media comenzarán a salir los espectros. Nosotros te recomendamos que te quedes cerca del establo, así tendrás un mejor rango de visión además de que como todos los fantasmas se dirigen ahí, te será más fácil eliminarlos. Pasadas las cinco de la mañana, todo habrá terminado y recibirás como recompensa la botella que te falta.





Con esto llegamos al final de la edición especial de Mariados dedicada a The Legend of Zelda, con lo cual esperamos haber colaborado un poco para que de una vez por todas terminen esos juegos. Pronto realizaremos especiales de otros juegos, así que esperamos tus recomendaciones. ¡Hasta la próxima!

Recuerda que si tienes una duda acerca de un juego, de cómo pasar un nivel, cómo vencer a un enemigo o dónde encontrar algo en especial, puedes escribirnos a la dirección de la revista por correo ordinario, o por electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

Procura dirigir tu carta o mail a la sección Mariados, y hacer las preguntas directas y lo más explicito posible, para que podamos clasificarlas y darles seguimiento.

En el universo de los videojuegos existen cientos de villanos: algunos se van de nuestra memoria por ser simples y carecer de personalidad, pero hay otros que se ganan un lugar especial en este mundo y en nuestros recuerdos. En algunas ocasiones, dichos antihéroes llegan a ser básicos para que la fama del personaje principal se mantenga; sólo tenemos que ver a Andross en Star Fox o a Mother Brain Metroid para darnos cuenta de lo importantes que son. Por todo lo anterior, esta vez les hemos preparado el profile que estamos seguros les va a encantar, ya que hablaremos del villano de una de las series más importantes de la industria. The Legend Of Zelda, y obviamente nos referimos a Gannon.

Apariciones especiales

Además de haber aparecido en casi todos los juegos de la perie de Zelda, el rey de los Gerudos también ha hecho acto de presencia en otro juego de Nintendo; nos referimos a Super Smash BROS. Meles para el Nintendo GameCube, donde es de los personajes más fuertes del título; y a pesar de que comparte los movimientos con Captain Falcon, le imprime su peculiar estilo a las tácnicas, todo un deleite para los fans de la saga.

La otra cara de la maldad

Estamos seguros de que muchos de ustedes no imaginaban.



nue Gannon tuviera una historia tan trágica, y ahora lo veran desde otra perspectiva; algo que debemos recalcar es lo que ha mencionado Nintendo en yurias ocasiones. Gannon es la epresentación de la maidad en su eterna lucha contra el bien, por eso tiene ese aspecto y ese trasfondo que lo vuelve tan misterioso. Esperamos que las haya agradado el Profile que elegimos para esta edición, y al mismo tiempo

les pedimos que nos hagan llegar sus comentarios de esta acción, así como sugerencias acerca del personate del que les gustaria que habiáramos más a fondo La que todo mundo ve

Cuando se habla de Gannon, lo único que se comenta es que rapta a la princesa Zelda y que quiere eliminar a Link para saciar sus ansias de poder, pero poco se dice acerca de que en su primer enfrentamiento, Gannon fue encerrado en un portal dimensional conocido como el reino sagrado, donde permaneció por cien años, pero después regresó en Wind Waker para cobrar venganza del pueblo de Hyrule, y apoderarse de una vez por todas de la trifuerza. ¿Será todo lo que hay detrás de este personaje? ¿Solamente lo de poder? Pues no es así. De hecho es

anhelo de poder? Pues no es así. De hecho es uno de los personajes de Nintendo con historia más profunda, pero continúa leyendo para que sepas el porqué de las intenciones de Gannon.

Un oscuro pasado

Como todos nos dimos cuenta en Ocarina of Time, Gannon es el rey de una población conocida como los Gerudos, los cuales se caracterizan por ser sumamente pobres, además de que las regiones que habitan son desérticas. O sea que no pueden producir nada para alimentarse. Imagínense crecer

en estas condiciones: sería traumante, ¿verdad? Ahora agréguenle que durante su infancia, Gannon fue criado por las "dulces" hermanitas **Twinrova** (las brujas que aparecen en **Ocarina of Time**); creo que ahora entienden el porqué del carácter de **Gannon**. Creció con muchos rencores y frustraciones, que dieron pauta a que odiara a las regiones con mejor suerte, es decir, a Hyrule.

Y por eso en repetidas ocasiones ha querido apoderarse de este reino, para cubrir las carencias que tuvo cuando era joven; y la manera más sencilla de hacerlo es con la trifuerza, que al que la toca le concede un deseo; sólo que como **Gannon** no tiene un corazón puro, el poder de la trifuerza se ha repartido, tocándole a él, el de la fuerza, a **Link** el valor y a **Zelda** la sabiduría, por lo que necesita forzosamente de ellos para lograr sus planes.

Cambin de Conte

Al principio de los juegos de **Zeida**, **Gannon** era representado como un cerdo enorme, que manejaba un tridente con el cual nos atacaba. Pero a partir de **Ocarina of Time** se decidió cambiar un "poco" su apariencia, haciéndolo parecer como un hombre de edad media y con aspecto de pocos amigos; aunque también hay que mencionar que su lado de cerdo no ha sido olvidado del todo y lo han dejado como una de sus transformaciones o hasta en la única forma en que lo enfrentamos como sucede en **Four Swords Adventures**.



GAME CUBE

BUL





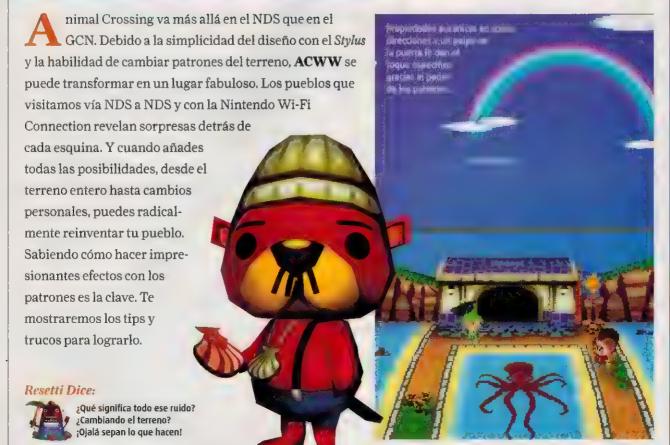


ANIMAL CROSSING MUNDO ACUATICO?

Paseos tropicales, playas, ¡y un cuarto tiki para ti solo! ¿Cómo conviertes Animal Crossing: Wild World en una isla paradisíaca? Simplemente sigue estas estrategias.

Por Steven Grimm





Totalmente playero!



La diversión nunca termina en nuestro paraíso, donde cada edificio es una isla y los caminos evitan que seas comida de tiburones. Puedes caminar por los patrones, pero no le digas a los turistas.





Se necesita solamente un patrón para crear el logo de la bandera del pueblo. Diseñamos un sol que le dé la bienvendia a todos los huéspedes de la isla.





Bienes raíces extremos



Los cuartos temáticos son excelentes en este tipo de lugares, así que hicimos una serie de patrones originales y fusiones del mobiliario para crear momentos mágicos. Nuestro cuarto de fosa profunda le da la bienvenida a los huéspedes. El cuarto BBQ es divertido, ¡pero cuidado con el templo de la perdición!!

Cuarto Tiki



Cuarto BBQ



Fosa profunda



¡Nuestra fosa profunda está 40,000 leguas bajo el mar! O al menos eso parece, con papel tápiz burbujeante y tiburones en los tanques de agua.

Aviario superior



Templo de la perdición



Ya viste nuestro mundo bajo el mar. ¡Crea el tuyo!



Grandes patrones por crear



El meterte y cambiar cosas con el programa de diseño de Animal Crossing: Wild World es muy divertido. Si quieres crear efectos específicos, necesitarás saber qué colores elegir, cómo hacer impactantes patrones con las herramientas de diseño, y cómo se adhieren los

patrones a varios objetos. Con nuestros tips, ¡sorprenderás a los visitantes!,



Una paleta de color para cada ocasión

Las 16 paletas de color en ACWW ofrecen todo un caleidoscopio de opciones. Pero paletas específicas son mejores para ciertos efectos. Así que piensa en qué vas a diseñar, ¡y después toma la paleta indicada para empezar!

¿El mundo entero en una paleta?

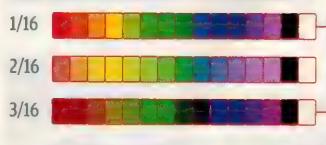
Casi todas las paletas son buenas para efectos normales. Pero la 11 y 16, con un rango de colores más allá del arcolris, son buenas para cualquier imagen. Puedes hacer un papel tapiz de cielo y un piso de hotdog.





Un mundo pequeño, pero con más matices

La paieta 1 ofrece un espectro de colores como arcoiris. ¿Notas que los diseños no resultan tan rudos como el cuarto de BBQ? Al usar otros tonos, mejoras un diseño. Usa la 2 para efectos luminosos y la 3 para oscuros.





Efectos para congelar o incendiar

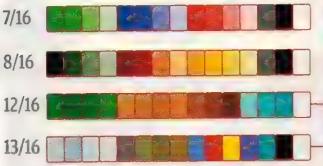
La paleta 4 es la mejor para tonos frescos, lo que quiere decir literalmente iceberg y agua, además de motivos fríos. La 5 es lo opuesto, flamas y lava, o cualquier actitud candente. La 6 y 7 combinan ambas sensibilidades.





Los colores de la naturaleza

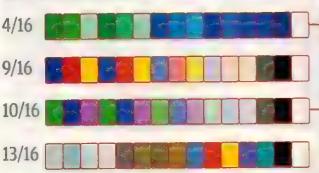
Cuatro paletas son grandiosas para los efectos naturales y materiales. Las paletas 7, 8, y 12 tienen los verdes del bosque y los campos, y con toques de lava, arena y tierra, respectivamente. La paleta 13 sirve para las rocas.





La vida bajo el mar

En todo nuestro mundo acuático, creamos muchos efectos de agua usando la paleta 4 y la 13. Pero además usamos la paletas 9 y 10 para otros efectos como el fondo de la fosa profunda.



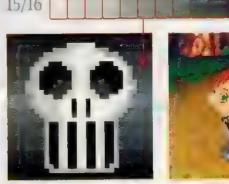


Diseños de ciudades y concreto

Dos de las paletas antes mencionadas son útiles también para crear lugares urbanos con metales y concreto. Toda esta gama de colores primarios te ayudarán a crear diseños de todo tipo de edificios.



¿Para qué sirven todos esos grises?



Resetti dice:



¿Ya está lo suficientemente claro para tí? Ahora toma esas 16 paletas e imprime tu estilo en el juego; ¡anda, vamos!



¿No te sale el dibujo? ¡Usa las herramientas!

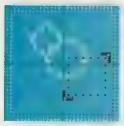
Gracie cree que lo sabe todo. ¡Demuéstrale lo contrario!

No necesitas de una gran habilidad para dibujar geniales diseños en el programa de pintura de ACWW. Te sorprenderá todo lo que puedes hacer con un truco visual: divide tu diseño en círculos y cuadros. Si puedes hacer eso, entonces puedes usar dos herramientas para hacer dichas figuras, y luego otra técnica para borrar las líneas que no quieras. Ahora sólo se trata de rellenar con los colores.

Diseñando con circulos



Hicimos galones de patrones de agua para repartir por nuestro pueblo y en la fosa profunda. Pensar en círculos fue la clave para lograrlo.



Usando la herramienta de circulo, hicimos unos aros, Bastante simple.

Después de selec-

cionar el color del

fondo, borramos

partes de los circu-

Hicimos más círculos y repetimos la operación.

Pudimos detener-

planeamos usarlo

repetitivo, así que

media burbuja de

dibujamos una

cada lado.

nos aquí; pero

como patrón

algunas de las

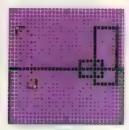
los que no

queriamos.

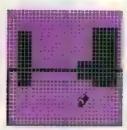
Creando con cuadros



Nuestra ciudad es un claro ejemplo de un diseño basado en bloques. Con una poca de paciencia y la herramienta de cuadros, construimos la ciudad.



Iniciamos con el fondo y el horizonte al hacer tres rectángulos con la herramienta de cuadros.



Para la silueta de los edificios usamos la herramienta de llenado para oscurecer los rascacielos.



Después de seleccionar un color más claro, creamos dos edificios cercanos, y luego seleccionamos un color todavía más claro para la estructura del frente.

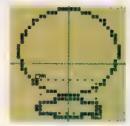


Para darle el toque final, pusimos ventanas con las luces prendidas y apagadas; usamos la pluma para ello, aunque puedes también crear cuadros.

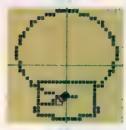
Combinando



¡El elusivo Mushroom! Bueno, no es tan difícil de lograr si divides este popular ícono en circulos y cuadrados.



Dos óvalos para comenzar: uno grande para la cabeza y uno aplastado para la cara. Luego los conectamos con un rectángulo.



Después de seleccionar el color del fondo, usamos la pluma para borrar las líneas que no queriamos.



Usamos la pluma para dibujar los círculos rojos de la cabeza, además retocamos un poco la imagen para crear los ojos.



Después de rellenar con blanco y rojo, ¡tenemos listo nuestro hongo!



Finalmente, para darle un poco de profundidad extra al agua, usamos la herramienta de auto-llenado para añadir un par de toques con un azul más oscuro al diseño.





Estampando tu mente en los diseños de la ropa

La mayoría de los jugadores crean un patrón y después deciden en dónde lo pegarán; cuando debería ser al revés. Primero, piensa en el lugar donde va a ir el patrón. Segundo, ten en mente cómo se va a ver el patrón en dicho objeto; ahora sí lo puedes diseñar. Hay cinco tipos de ropa para poner los patrones.

Fijate en dónde está el espacio muerto

Cada tipo de ropa requiere de un distinto patrón. Diseña en el espacio activo, no en el muerto (mostrado en oscuros) para dejarlo perfecto.

Ropa de niño



Ropa de niña



Gorro de niño



Gorro de niña



Sombrilla





La parte del patrón que causa más impacto en las playeras de niño es el centro, el cual se puede apreciar tanto en el frente como en la parte trasera. Las esquinas superiores no son usadas; además de que el centro del patrón se reduce



Los patrones se adaptan a la playera muy parecido a la forma en que lo hacen con las de los niños, pero la parte superior del patrón muestra el tipo de cuello para los vestidos, y la parte baja se amplía a los lados. El fondo del patrón casi no es usado en este estilo.



Los chicos usan una gorra con cuernos (parece paliacate). La parte alta del patrón comienza sobre los ojos; mientras la de abajo termina en el cuello. Ten esto en mente, especialmente porque el diseño se estira esféricamente, cuando hagas estas ropas.



El gorro de las chicas es completamente distinto; tienen la forma de un cono, con el patrón al frente y atrás del sombrero. No te molestes diseñando el 50% del patrón, pues lo demás es espacio muerto, y se irá al olvido al pegarlo en el gorro de niña.



La sombrilla usa una parte del patrón muy similar al espacio activo de los gorros de las chicas; pero se repite alrededor de toda la superficie. Al planear un patrón para las sombrillas, piensa en cómo se verá tu obra en el momento de abrir este accesorio.



para las mangas.

Extendiendo tu reputación alrededor del mundo

¿Para qué tener todos tus patrones en tu inventario? Tú y los demás jugadores pueden usar los maniquíes en la tienda de **Mabel** para mostrar y salvar sus diseños. Es una gran manera de extender tu influencia.

Ocho puntos extras para salvar



Si necesitas salvar más patrones de los que tienes en tu inventario, dirigete a la tienda de Mabel, donde podrás cambiar tus patrones por los que están en los aparadores. Puedes descartar también un diseño de muestra. Eso quiere decir que tu pueblo tiene ocho lugares más para salvar a tu disposición.

Pasa tus patrones

Tus patrones serán brillantes, y otros jugadores los desearán. Hay solamente una forma de darle tu creación a otros: poniéndosela a un maniquí. Tu amigo puede tomaria directamente de la muestra.

El camino a la fama de la moda

Los animales adoran y adoptan las últimas modas, y estarán orgullosos de usar las tuyas en su ropa. La mejor manera de hacer que utilicen tus diseños es vestir a los ocho maniquíes con tus creaciones. ¿Quieres que usen una ropa específica? Ponle el mismo patrón a los ocho.



Si muestras tu trabajo en la tienda de Mabel, los animales no solamente las usarán, sino que también las llevarán a otros pueblos al mudarse. Es reconfortante ver a los animales viviendo en otros pueblos, y que sigan usando los patrones que descubrieron en el tiempo en el que eran vecinos tuyos.

Resetti dice:



Un tip rápido del programa de pintura: en lugar de buscar el color que usaste en la paleta, utiliza la herramienta que copia, el color para obtenerla de tu diseño. ¡Hazlo con el botón B!



Modificando el terreno

Una vez que hayas dominado cómo hacer patrones para la ropa; es hora de vestir todo tu terreno. Aunque puedes crear divertidos lugares y muchos efectos con un solo patrón, puedes ensamblar terrenos altamente elaborados al usar muchos patrones. Tu pueblo es tu área a diseñar; así que piensa en grande, y después más grande todavía.



Cuatro personajes significan muchos estilos

Cada uno de los cuatro jugadores que pueden vivir en tu puebio pueden salvar ocho patrones. De manera que cuando controlas a los cuatro personales o quieres invitar a otros a jugar, puedes tener 32 patrones.







Haz olas en tu pueblo; trabaja en equipo.

i32 PATRONES!

Hay un modo de usar todos los 32 patrones salvados. Necesitas dejar de jugar con uno de los personajes y elegir otro para tener sus diseños.

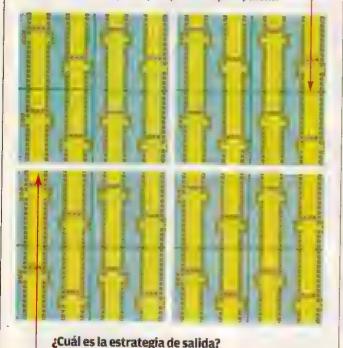


Rápido y sucio: cubre el terreno

Al cubrir una parte de tu pueblo con un efecto, así sean olas, nubes o un camino de ladrillo amarillo, querrás que se vea liso y realista. Si quieres usar un solo patrón en un efecto grande (los 32 estilos no te bastarán si eres muy detallista), tenemos unos tips para ti.

Piensa en "azulejos" para mantener el estilo

Al diseñar una estampa que usarás repetidamente, visualiza cómo se verá al unir cada parte. Si quieres que se vea el efecto continuo, deberás checar bien los pixeles para que la obra quede perfecta.

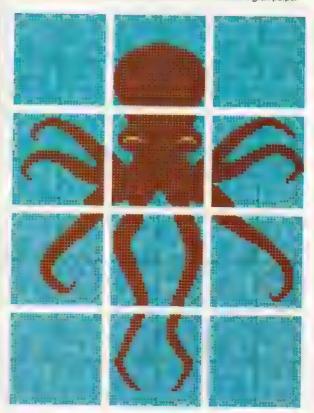


Si existe una línea que sale del patrón, debe entrar de nuevo para mantener la continuidad. Nota cómo las varas de bambú en el patrón salen de un lado y entran por el otro para que continúen.



Despacio y firme: la regla para gran escala

Mientras menos uses la técnica de "rápido y sucio" con los efectos a gran escala, mayor será el factor para impresionar. Cubrimos nuestro terreno con agua, de manera que usamos muchos patrones de H2O para crear un efecto enorme poco repetitivo; y el broche de oro es nuestro gran pulpo.



Resetti dice:



¡Hey, hey! Antes de que gastes todos tus 32 patrones en una obra maestra que pueda comerse este pulpo para la cena, ¡recuerda que tienes que decorar los interiores!



La estrategia de la distancia para diseñar el terreno

Reimaginar todo tu terreno hará que tus amigos se maravillen. Puedes decirles esto: se necesita de mucha previsión, y tal vez un mapa te ayudará a ver cómo quedará, ¡Pero nadle puede hacer esol

Diseñando los lugares sin acceso



Para darte espacio para trabajar, quita los árboles y flores. Esto te deja con edificios, rocas, charcos, ríos, y la playa. ¿Qué se debe hacer? Crea patrones con tu efecto para los elementos permanentes. Hicimos algunos patrones que son parte agua y parte tierra para definir fosas internas donde no puedes pasar.

¿Sorpresas desagradables?



Algunas veces tu pueblo se expandirá de formas que afecten tu mundo perfecto de patrones. Por ejemplo, cuando Tom Nook amplia su tienda de Nookway a Nookington, se agrandará sobre los diseños cercanos. Simplemente comienza a cambiar los patrones y reconstruye los límites para reparar la situación.

Resetti dice:



No seas despistado y creas que eres el único jugador capaz de levantar los patrones. Los visitantes también pueden, aunque no pueden poner ninguno. ¡Asegúrate de tener buenos amigos!

Problemas con tu trabajo





Una consecuencia del terreno con patrones es que no puedes tirar objetos en ellos; tampoco los árboles. La fruta que cae rebotara hasta que encuentre tierra natural; lo mismo pasa con las rocas que tienen dinero. Si planeas obtener cosas de los árboles y rocas, deja un poco de área libre alrededor. Otro problema: no puedes cavar en los patrones; debes quitarlos antes.

Diseñando para el futuro

¡Cuidado! Si cambias los patrones en un punto para salvar, lo mismo pasará en todos los lugares de éstos en tu pueblo (a excepción de los que están en los maniquíes de la tienda de Mabel y la bandera del pueblo). Esto te ayudará a cambiar muchos sitios rápidamente.



Por ejemplo, para dejar que nuestro mundo acuático se vuelva de hielo en invierno, tocamos nuestros patrones de agua y los cambiamos por uno de hielo. No quitamos nada. sino sólo rehicimos los originales.



Mejorando la casa

¿Conoces al Happy Room Academy, el grupo que califica tu diseño interior? El HRA adora los cuartos con colecciones de cosas que concuerden perfectamente. A sus miembros más reconocidos no les

gustan estos tips, que hacen las cosas a tu estilo, no al de ellos. Al emplear diseños raros con tu casa, involucras una mezcla de estilos, en paredes y pisos.

Combina colecciones para impresionar

Cada vez que vemos un cuarto perfectamente lieno de hongos, con el papel tapiz del bosque, nosotros... nos... dormimos. Zzzzz. Preferimos expresarnos; así que desechamos los hongos y pusimos miniedificios con el fondo de los hongos grandes. Ahora parece un cuarto de fantasía con Alicia en el País de las Maravillas.

Mobiliario a tu alcance

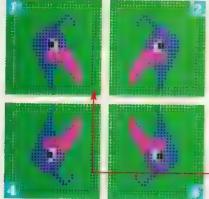
Para dejar salir todo tu potencial de diseñador, dale un vistazo a la NP's Player's Guide, que revela el catálogo de cosas coleccionables. Así es como conseguimos nuestras locas ideas. (¡No divulgamos el cuarto que soñamos cuando vimos una de las estatuasi). Visita www.store.nintendo.com para conseguir la guía y podrás sorprender a tus amigos con tu creatividad.



Paredes y pisos que merecen toda tu atención

Antes de que diseñes papel tapiz y alfombrado, piensa en cómo quieres extenderlo. Usando una herramienta para extender, puedes ver cómo se vería en los muros y el suelo, como lo hacemos con el piso de bambú en nuestro cuarto Tiki. Si seleccionas que lo extienda todo, puedes crear mayores interiores.

All Around: cómo expande tu diseño



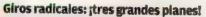
Cuando usas la opción Paste All Around, un patrón se extiende a cuatro espacios. El patrón inicial (#1) se gira en los otros cuadros como se muestra. Así se crean los cuatro espacios para rellenar.



Resetti dice:



Tus bolsillos no necesitan estar llenos de dinero para hacer todo esto. ¡Así que empieza!



Tres tipos de formas son posibles si aprovechas la estrategia de los giros, como en los ejemplos.

Formas doble-ancho



Formas doble-alto









Formas radicales











Únete a la nación que imagina



Esperamos que te hayamos abierto los ojos al potencial de diseño de Animal Crossing: Wild World. Con un progra-

ma para pintar más sencillo de usar y una aplicación de patrones más poderosa que en el AC original, el juego de NDS invita a los jugadores a hacer realidad sus más locos sueños en sus casas y por todo el pueblo. Y mientras más gente migra al mundo en crecimiento de ACWW, más seremos los testigos de cómo se sorprenderán. ¡Esperamos ver tus superestilos próximamente!









tocar es bueno.



El nuevo Rumble Pakⁿⁱⁱ no será la única cosa que tiemble en el reino de Metroid. Quía a Samus a través de ésta-experiencia pinball en dos pantallas

NINTENDEDS





P DOVIS Nintando, TM P v el logotiop de time.

SAVIEWS

DRAGON BALL Z. SUPE SONIC WARRIORS 2



Dragon Ball es tal vez el mayor éxito que haya tenido la animación japonesa en todos los tiempos, y es que esta increible historia ha trascendido no sólo fronteras, sino también el tiempo. Muchos de nosotros crecimos junto con ella, aprendiendo la importancia de la amistad y sobre todo a nunca dejarnos vencer por nada. Y ahora toca el turno de que debute en el Nintendo DS, en lo que será la continuación de Super Sonic Warrios que apareciera para el Game Boy Advance el año pasado, la



cual es considerada como una de las mejores adaptaciones de la serie a un sistema portátil, y SSW2 viene a confirmario.

El poder nuestro es...

La decisión de que este título saliera para el Nintendo DS y no para el GBA, no se trata simplemente de un capricho o algo asi, y es que los programadores en verdad querían darle otro estilo al gameplay, y lo lograron. Para empezar, la acción de los combates se realizará en la pantalla superior, mientras que en la táctil, veremos la imagen de los personajes que hayamos seleccionado, y sirve para lo siguiente: Los combos y movimientos básicos los vamos a marcar como en cualquier juego del género, o sea, con el pad y los botones, pero si queremos realmente humillar a nuestros adversarios, los movimientos especiales los podemos interrumpir tocando la efigie de los personajes, con lo que harán técnicas dobles, como en Marvel vs Capcom 2 de Arcadia.



¡Haré una Genkidama!

Cuando salió la primera parte de este juego para GBA, nos gustaron mucho sus gráficos, ya que estaban muy bien diseñados, pero aun asi, había algunos problemas con los escenarios, ya que carecian de color o profundidad. En esta versión, los modelos de los personajes tienen mas animaciones para sus movimientos, lo que lo hace lucir espectacular, además algunos de los stages están en 3D, lo que ocasiona que te adentres más en el juego. En cuanto al aspecto musical, encontramos temas tomados directamente de la serie de animación, así como algunos nuevos que quedan muy bien con la dinámica bajo la que se viven las peleas.



El legendario Super Saiyan

En este título, reviviremos la historia de Dragon Ball Z, y lo mejor de esto es que no tendremos que esperar semanas enteras viendo cómo Freezer destruye un planeta mientras platica con Golas de toda su vida... perdón, pero teniamos que sacar nuestro trauma de alguna manera; el caso es que el modo principal es muy ágil, y lo mejor de todo es que no es lineal, es decir, conforme avancemos, vamos a poder elegir diferentes opciones para continuar la trama, lo que obviamente también hará que varien los rivales a los que nos vamos a enfrentar, lo anterior es muy bueno, ya que todos conocemos de memoria la historia, y el que la tuviéramos que recorrer tal cual, hubiera sido algo aburrido.



¡Te mostraré mi verdadero poder!

Hace unos años, cuando comenzaron a salir juegos de esta serie bajo el estilo RPG, la verdad estábamos algo decepcionados, porque en ninguno se captaba realmente la esencia de la serie; a esto súmenle que al ser una historia ya conocida, pues no sorprendía a nadie. Por tal motivo, estamos muy contentos con la salida de Super Sonic Warriors 2, ya que brinda nueva vida a la franquicia, y demuestra que a pesar de que pasen los años, aún se pueden hacer cosas interesantes con estos personajes.





TAMAGOTCHI CONNECTION CORNER SHOP!



En el mundo de los videojuegos siempre existen títulos que marcan una época o que son más recordados que otros porque representaron en su momento algo innovador; tal es el caso de los famosos huevos del espacio, mejor conocidos como Tamagotchi. ¿Recuerdan el furor que causaron? Todo mundo traía a su mascota en el llavero, y estábamos atentos para que no se nos pasara la hora correcta para alimentario, jugar con él y hasta para limpiar sus "gracias"; pero como casi todo, perdió fuerza y se quedó poco a poco en las sombras... pero parece que después de una década de su lanzamiento, han replanteado conceptos y está listo para captar nuevos fans, pero esta vez con ayuda del mejor sistema portátil del momento, el Nintendo DS.



Buscando independencia



Tanto en el "juguete" original como en el juego que saliera para el Game Boy, teníamos que criar a nuestra criatura de la mejor manera posible, cuidando cada detalle, todo con la intención de que viviera el mayor tiempo posible... y es que en verdad te traumabas cuando veías a tu mascota irse al cielo de los Tamagotchi; para que se den una idea, Gus aún no puede superar la "partida" de los cientos de Tamagotchi que no supo cuidar.



Pero en fin, lo bueno es que aquí nos vamos a olvidar de todo lo anterior, porque ahora no vamos a "mantener" a estos seres, sino que los vamos a ayudar a hacer dinero en nuestro planeta.

Cuando sea grande quiero ser...

Si cuidabas bien a los Tamagotchi, a un determinado tiempo volvian a su mundo fuertes y sanos, y al parecer ahora quieren darte las gracias volviendo va de una edad adulta. Así es, ahora estos simpáticos personajes ya pueden valerse por si mismos, y quieren demostrarlo poniendo uno que otro negocio en la tierra, pero como es lógico, no tienen experiencia en ventas, y es justo aquí donde entras tú. Los vas a tener que encaminar para que sus negocios funcionen correcta-

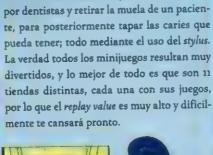


mente y ganen el dinero suficiente para que al volver a su hogar puedan formar un patrimonio.

Una fórmula probada

Muy bien, ya todos recordamos nuestros días de "mamás" y sabemos la historia del juego, pero ¿cómo vamos a jugar esta nueva versión? La verdad, es de lo más sencillo, ya que los programadores se han basado en el gameplay de la famosa serie de Wario Ware de Nintendo para desarrollar la trama, o sea, todo se realizará por medio de divertidos minijuegos. En uno de ellos, tenemos que hacernos pasar









Sentimientos encontrados

Hace meses, cuando se anunció este juego, todos creimos que se trataba del mismo concepto de hace diez años, pero mejorado; ahora que vemos el producto final, la verdad nos gustó mucho; a pesar de la imagen de los personajes, es muy buen título, y sus minijuegos son originales, es decir, nunca dirás "este se parece a...", pero por otro lado, pensamos que si se hubiera mantenido la idea original, se habría podido lograr algo de destacarse, aunque quizá los programadores pensaron que al tener de competencia a Nintendogs en esto de las mascotas virtuales no hubiera permitido que su juego se conociera tanto.



Por alguna extraña razón, los juegos del deporte blanco siempre terminan por quedar en deuda (exceptuando los Mario Tennis, claro), muchas de las veces se debe a que quieren representar tan bien las reglas, que todo se vuelve muy aburrido, y en otras tantas, se les olvida que lo más importante en un juego de deportes es la movilidad, pero parece que por fin tendremos un juego serio de Tenis para el GBA, que nos permitirá controlar a jugadores profesionales en algunos de los principales torneos a nivel mundial sin pelearnos con el control y sin que nos durmamos en medio de algún punto.





Tenista profesional

Como ya lo mencionamos, aqui vamos a encontrar a jugadores reales de este deporte, cada uno con habilidades y capacidades distintas, que van a afectar tu desempeño en el campo, por lo que debes fijarte muy bien a quién eliges para que tengas más oportunidades de ganar. Todos los jugadores que aparecen tienen su status basado en su posición más reciente (al menos cuando se desarrollaba el juego) del ranking mundial, por lo que los encuentros serán lo más realistas posibles, aunque aun así, siempre es posible que alguien con un nivel muy bajo le "pegue" al número uno del mundo.

Súbete a la red

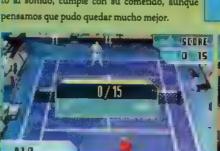
La movilidad es muy buena, y a pesar de ser un juego para GBA, te mueves de manera muy ágil por la cancha, lo que permite que el ritmo de juego sea variable, es decir, que no siempre se juegue de la misma manera; porque en otros títulos del estilo, pareciera que estamos viendo una repetición en lugar de un nuevo encuentro. Todas las jugadas que ves en la televisión se pueden realizar aqui, ya sabes, las "dejaditas", los "globitos"; hasta para hacer tus saques tienes varias alternativas que debes tomar muy en cuenta para no encasillarte en un mismo estilo de juego, y así tengas opciones para enfrentar a cualquier tenista.





Lucha por la gloria

Vas a tener varios torneos en los cuales participar, pero los tendrás que ir desbloqueando a medida que vayas progresando en los que te dan por default. Antes de entrar de lleno a los campeonatos, es recomendable que te des una vuelta por el modo de entrenamiento; ahí te van a dar varios consejos muy útiles, como la manera correcta de colocar la pelota en cada uno de los sectores de la cancha, con lo que no llegarás tan "frio" a los partidos. Los gráficos son buenos, tienen efectos bien trabajados como las sombras de las estructuras que están alrededor del rectángulo, y en cuanto al sonido, cumple con su cometido, aunque pensamos que pudo quedar mucho mejor.





Muerte súbita

La verdad, después de que juegas mucho tiempo cualquier versión de Mario Tennis, como que te estandarizas y piensas que todos los títulos de este deporte deben jugarse así, lo que ocasiona que no le prestemos mucha atención a juegos como éste, y más tomando en cuenta lo que mencionamos al inicio del artículo; pero créenos que Top Spin 2 es muy buen juego, y a pesar de que tiene nombres famosos en su lista de jugadores, no es el principal atractivo, sino su buen gameplay, por lo que se merece una oportunidad.



N. INTENDE

Nintendo siempre busca ofrecernos ideas novedosas, y una clara muestra son Nintendogs, Wario Ware Touched! o Animal Crossing; ahora para seguir la corriente, nos trae Odama... y en este momento es en el que te preguntas ¿qué tiene de innovador un juego de pinball? Pues bien, no es un juego de pinball ordinario, sino uno de pinball-estretegia; sí, suena medio raro y quizá estés con dudas respecto al título, pero después de leer el artículo, vas a tener muchas más y no vas a tener más remedio que comprarlo para despejarlas... Ino es cierto, jejeje! Pero bueno, mejor veamos qué es lo que hace a Odama un juego tan especial.



El campo de batalla

Los escenarios del juego llaman bastante la atención, ya que su estructura te reta a que en verdad pienses cada movimiento y la fuerza que imprimirás a tu envío; siendo honestos, los gráficos no son muy buenos, pero tomando en cuenta el estilo del juego, de antemano se sabe que en ese aspecto no tendremos nada que destacar, no estamos diciendo que sean malos, porque no lo son, y de hecho cumplen a la perfección con su comerido. La música... bueno... esa sí está muy rara; es que más bien ni música es; se escucha una voz gritando cosas raras, pero bueno, tú pon tu disco de tu artista favorito mientras juegas y listo, no hay mayor problema.

Simple pero divertido

La historia del juego es sumamente simple. Eres el líder de un ejército que debe derrotar a otro para expandir sus dominios, lo anterior ambientado en las épocas del Japón Feudal: todo esto se desarrolla como en un juego de estrategia, es decir, tus soldados irán avanzando lentamente y cada vez que se encuentren con el enemigo, librarán un enfrentamiento. Ahora bien, lo interesante es que con la ayuda de Odama (que significa bola gigante en japonés) tienes que echarle una manita a tus compañeros y limpiarles el camino de rivales. Resulta muy divertido ver cómo la esfera aplasta a los contrarios, pero debes tener cuidado, ya que también puedes eliminar a los tuyos.





¡A la izquierda, ahora a la derecha!

Por obvias razones, resultaria muy dificil que al mismo tiempo que manejamos los flippers controláramos a nuestras tropas; por tal motivo, se ha incorporado un sistema de reconocimiento de voz, por medio del cual movilizaremos a nuestros hombres por el campo. Por decir algo, si uno de los objetivos es romper una puerta, pero hay algunos soldados aliados ahí, sólo tenemos que indicar que se retiren (en inglés, claro está) por el micrófono y listo; nos dejarán el camino abierto para cumplir con nuestra misión.







La última bola

Cuando vimos este juego por primera vez, la verdad es que pensábamos que sería un juego X, y más porque había varios rumores de que salía para el Nintendo DS, luego que se cancelaba, en fin, entre tanto rumor creimos que le pasaría lo mismo que Pennant Chase Baseball... por fortuna para todos nosotros, no fue así, y el juego es muy divertido, quizá su nivel de dificultad es algo alto, y te cueste un poco de trabajo combinar perfectamente los movimientos de Odama, y lo de tus hombres, pero una vez que lo logras, es pura diversión.





¡Confía en el corazón de las cartas para ser el mejor duelista!

ay muchos conceptos e ideas que por falta de apoyo o visión terminan por perderse en el tiempo, y no hay que ir muy lejos para comprobar que año tras año nos invaden modas pasajeras como aquella de las mascotas virtuales de mediados de los años noventa. Lo que queremos expresar es que como dice el refrán popular, "lo importante no es llegar sino mantenerse", idea que han aplicado a la perfección en Yu-Gi-Oh!, que a pesar de que ya no tiene el mismo empuje que cuando comenzó, la calidad de sus productos sigue siendo indudable, a tal grado que Konami ha decidido lanzar un título más para el Game Boy Advance basado en este popular juego de tarjetas, y del cual te hablamos a continuación.

Renovación total

Muchas veces es bueno que para apoyar una historia se tenga una serie de animación, tal como sucede con Yu-Gi-Oh!, la cual estoy seguro que muchos de ustedes disfrutaron. Pero también es cierto que después de un tiempo como que llegaba a aburrir un poco, y no tanto por la historia, que la verdad era muy buena y siempre dejaba alguna enseñanza, sino más bien como que los personajes llegaban a cansar... sí, sabemos que ahorita hay quien saltó de su asiento para decir "Yugi es el mejor", pero el caso es que para realizar una renovación al concepto, decidieron hacerla también en cuanto a la animación, y actualmente se transmite en Estados Unidos una nueva temporada de esta serie titulada: Yu-Gi-Oh! GX, donde nuestro héroe de extraño peinado ya no es el protagonista, y en la cual está basada el juego de Konami, al que se le agregan las palabras Duel Academy.







¿Dónde he escuchado esto?

En esta nueva aventura tomas el papel de Yuki Judai (personaje principal de la nueva serie) que, como es costumbre, quiere convertirse en el mejor entrenador Poké... es decir, en el mejor duelista de todos los tiempos. Y para conseguirlo, primero debe ser un alumno modelo en la academia de Kaiba, en la que tampoco es nada fácil quedarse, pues se necesita realizar un examen escrito y otro de práctica para saber si el aspirante cuenta con las aptitudes necesarias.



Como es lógico, Yuki se queda, y ahora debe demostrar su verdadero poder; por cierto, Yugi le regala una carta a Yuki para que comience su deck, por lo que no hay que ser adivino para saber que dicha tarjeta le salvará la vida en más de una ocasión al joven alumno.

OJUCADA ESPECIALO CONVIERTE A TU ENEMIGO **EN ALIADO**

Cuando tengas la tarjeta Cambio de Corazón, úsala para tomar a un monstruo de tu oponente; ahora sacrifícalo para subir al campo uno tuyo de nivel 5 o superior.

La experiencia te dará el triunfo

La mecánica del juego es muy sencilla: debes recorrer la escuela en busca de duelos que te hagan subir tu clase, ya que inicias como "Osiris Red" y debes llegar a "Ra Yellow", que es como se denomina a los mejores combatientes. Al principio te va a resultar un poco dificil ganar, ya que sólo cuentas con tres decks, de los cuales debes formar una baraja especial para tus encuentros; y debido a lo básico que están, tienes que elegir muy bien tus tarjetas. Sí, cuentan con algunos monstruos de buen nivel, pero en lo que esperas que te salgan, ya tienes una desventaja importante. Lo bueno es que en cuanto comienzas a

ganar duelos, obtienes sobres de tarjetas con las que poco a poco darás forma a un deck invencible.



No todo lo que brilla... tiene ojos azules

Existen varios tipos de tarjetas de monstruo que debes conocer muy bien para realizar una buena elección; enseguida te daremos una breve explicación de cada una; estas tarjetas sirven para atacar el campo de juego del enemigo o sus bestias, y se dividen en tres tipos: las de nivel cuatro hacia abajo, que puedes situar en el campo de juego sin mayores problemas; las de nivel cinco o superior, que requieren que mandes una o más tarjetas al cementerio para poder invocarias, y las de ritual, que por lo

general son monstruos con un poder de ataque muy alto, pero que necesitan de una tarjeta mágica para poder ponerse en juego. Por lo regular, cuando se es nuevo en este TCG, siempre elegimos monstruos basándonos en su nivel de ataque, pero algo más que debes tomar en cuenta es si tienen efecto o no, es decir, algunas tarjetas además de atacar al rival te pueden dar beneficios extras como aumentar rus puntos de vida o neutralizar monstruos del oponente.



Nunca pongas todos tus monstruos en el campo, mantén siempre uno en tu mano.

¿Magia en posición de defensa?

Es muy común que cuando no sabemos jugar algo, cometamos errores como el que encabeza este párrafo, pero bueno, esa es otra historia; el caso es que además de las cartas de monstruos, también

existen las de magia y de trampa, que se ubican en la parte inferior del tablero. Las tarjetas mágicas tienen efectos muy variados; por ejemplo, te pueden ayudar para restaurar la vida de uno de tus guerreros o para regresarlos del cementerio. Las trampas son básicas para que consigas la victoria; estas tarjetas se activan en momentos específicos, y puede ser cuando te ataquen, cuando pierdas una carta, etc., y sus efectos son muy variados, como el de la Trap Hole, que elimina al monstruo que esté atacando en ese momento, no importando su tipo.

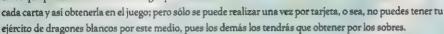


OJUGADA ESPECIALO SUBE TU ENERGÍA

Siempre que vayas a utilizar la Jabalina Encantada, pon a un monstruo en posición de defensa, pues de lo contrario no se te sumarán los puntos del ataque a tu vida.

Desde Elfos hasta la Maga Oscura

Puedes obtener prácticamente cualquier carta que se haya creado desde la aparición de este juego, ya que contiene la mayoría de expansiones realizadas; incluso posee las más nuevas como son Cybernetic Revolution o Flaming Eternity, y para los exigentes, contiene algunas de Elemental Energy, la actualización más reciente que se ha hecho. Como ya te comentamos, los sobres los ganas al derrotar enemigos, pero no es la única elección que tienes para mejorar tu deck, ya que se ha integrado una opción en la que puedes introducir el código que viene en



Fusionando energías

El nivel técnico del juego es medio, los gráficos son prácticamente los mismos de las versiones World Wide que lanzaron hace unos años; quizá se note mejor definición, y las imágenes fijas de los personajes cuando ganan se ven mejor, pero nada del otro mundo; y lo mismo sucede en el aspecto musical: te ayudan a que te sientas más adentrado al juego, pero hasta ahi. Donde si se merece una mención aparte es en la inteligencia artificial, muy bien lograda, pues verás y sufrirás jugadas que antes nunca realizaba la máquina, lo cual es bastante bueno por dos razones: la primera es que el replay value aumenta gracias al reto, y la segunda es que tan sólo con mirar puedes aprender técnicas valiosas que después puedes aplicar en la vida real.



Juega con Intellgencia

Lo peor que puedes hacer en este título es confiarte cuando llevas una cómoda ventaja; nada está resuelto sino hasta que el duelo termine, y mientras puede ocurrir cualquier cosa; por eso te recomendamos que pienses bien tus jugadas: nunca ataques con tu monstruo más fuerte el campo del enemigo aunque no tenga cartas de monstruo, ya que si tiene una de trampa o magia bien utilizada, te lo puede mandar al cementerio o incluso usarlo contra ti. Por tal motivo, siempre "mide" el terreno atacando con monstruos débiles. Ahora bien, para cuando estes defendiendo, siempre deja una trampa o magia en el campo de batalla, no importa que no te sea muy útil, pues de esta manera haces dudar a tu rival si ataca o no; quizá no te sirva mucho la técnica contra el CPU, pero contra rivales humanos es de mucha utilidad.



Ganaré con la carta que me dio mi amigo

Para muchos el concepto de Yu-Gi-Oh! ya llegó a su final, pero como lo comentamos al inicio, se ha sabido mantener, ya sea con la serie de animación o con las diversas expansiones que ha tenido. Pero lo que nos importa a nosotros son los videojuegos, y en ese apartado no ha existido queja (quizá Sacred Cards para GBA, pero nada más). GX Duel Academy es sumamente bueno, contiene las reglas originales y la gran mayoría de cartas populares, pero lo importante es que resulta muy entretenido jugarlo; aunque no tengas conocimiento alguno de TCG te la pasas muy bien, y como fan simplemente no te debe faltar.



RENACE

Cuando tengas un monstruo de nivel alto y no puedas bajarlo, espera a que te salga la carta para revivir un monstruo; ahora, cuando se te acumulen las cartas y tengas que enviar al cementerio, manda al monstruo, y con la tarjeta que te indicamos, tráelo a la vida.

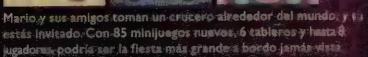


Convierte el mundo en una fiesta.















Comic Mischief









UNA RAZA SUPERIOR...

"ĎEJÓ UN LEGADO DE ALTA TECNOLOGÍA QUE AYUDARÁ A LA GALAXIA O LA HUNDIRÁ EN EL CAOS Y AVARICIA DE LOS PIRATAS.

La saga de Metroid nos ha transportado a mundos futuristata donde la paz global se ha visto afectada en especial por Mother Brain y otros enemigos como Ridley y Kraig, pero ellos son parte de las alimañas que alteran el orden de los planetas. Ahora, años después se ha desatado un nuevo reto que podrá convertirse en la salvación y prosperidad de las masas al caer en las manos adecuadas, pero en contraparte, podrá significar un poder más destructivo que la mamisima Estrella de la Muerte.

La historia nos transporta a los confines más lejanos del espacio hacia las Galaxia Tetra, donde alguna vez existió una poderosa raza conocida somo los Alimbies. Estos poseian una civilización avanzada, pacífica, próspara y poderosa, manteniendo estabilidad en la región de manera suergica y justa. Ellos gobernaban una vasta zona conocida como el drupo Alimbie. Cierro día, sin mayor esplicación, simplemente desaparecieron, dejando atrás artefactos, rodos dispersos a lo largo del Grupo Alimbic, protegidos por un letal accental del más avanzado armamento de los Alimbics. No se sabe si expropia tecnología fue la catarante de so infortunica o alguien más protego su calde al trapar de robar sua secretos.





El visor principa, a muestra diferentes elementos como tua armas y energia. Historiot, que también puedes escanear algunos objetos para obtener.





Depandiendo el enemigo, será al tipo de arma que más daño le cause, Procura siampre utilizar distintos proyectiles (misiles, ráfagas de energia o de hislo) para. Ur cuál es el mejor

PARA UN MEJOR...



CONTROL, TENDRAS DIFERENTES FORMAS DE CONFIGURAR TU
JUEGO, YA SEA QUE CONTROLES LA
MIRA CON EL PAD O CON EL STYLUS
PARA ENFOCAR DIRECTAMENTE A
TUS RIVALES, SIMILAR A COMO SI LO
HICIERAS DESDE UN MOUSE DE PC



Minute Company of the Company of the



40 METROID PRIME HUNTERS



El mapa te ayudara bastante para ubicar a tus enemigos; además, puedes usar el *Stylus* para seleccionar las opciones.



En la parte inferior derecha, se encuentra el botón para transformarte en *Morph Balt*, úsalo para entre en zonas de escreto moderno.



CADA...

...RIVAL POSEE SU PROPIA HISTORIA, ARMAMENTO FAVORITO Y ESTILO DE COMBATE (DESDE FRANCO TIRADOR, HASTA SIGILOSO COMO SOLID SNAKE).



consensate e managemente pario el apopo le Samue Aranguiro el apopo le Samue Bondilla del Samue apoporario application conocimiente y evitar que esta la la compansa el compositore del compos



La ventajavie as dos pantallas

No bay mada extraña a nour un Metroid en antsola portátil, pero lo diferente es la doble panialla que ofrego el Mintendo DS. Aqui tendremos man has ventajan ya que en la pantalla el ril puedes controllar múltiples funciones camo el salto al pantalla el ril puedes controllar múltiples funciones camo el salto al proviocardos veces con el Soylus o también para ser ete como punto; refuncia pará mejorar la pantería también catá la facilidad de la carra pará mejorar la pantería también catá la facilidad de la carra pará alos diferentes camines y los enemigos que puedes cambién para el los diferentes camines y los enemigos que puedes cambién para la paso. En la pantalla superior y lateral la información de la subjector para que le saques projectos a las apacidades unides a superior, para que le saques projectos a las apacidades unides a superior, para que le saques projectos a las apacidades unides a superior, para que le saques projectos a las apacidades unides a superior, para que le saques projectos a las apacidades unides a superior, para que le

SEGUN VAYAS...



...AVANZANDO EN EL MODO DE HISTORIA, PODRÁS CONSEGUIR NUEVOS ESCENARIOS ARMAS Y PERSONAJES PARA EL MULTIPLAYER. RETA A TUS AMIGOS Y PRUEBA TUS HABILIDADES DE.CAZADOR.

Así como ocurrió en las versiones de GameCuba aqui también puedes escanear diversos objetos para identificarlos y clasificarlos. Te recomendamos que lo hagas con regularidad. Luca darán pistas interesantes para el desarrollo del juego. En que tocamos el punto de la consola casera, te comentamo que LIPH conservel aspecto gráfico tridimensional que tama les la quando a los fans. Obviamente se tienen limitantes, pero para se una juego portátil, en verdad luce sensacional. Con aspecto a darao que probablemente viste, no se tienen cambios viquales, la modificaciones radican básicamente en el incremento de niveles y enamigos, así como una modalidad multiplayer mucho más completa y de la que te hablaremos a continuación.

A Section of the sect

Enfréntate a tus amigos o compite por ser el mejor del mundo

Cuatro carafrecompensas podrán librar una intensa batalla en las arenas de Matroid Prime Hunters; para ento, cada quien debe contar can su propio juego para entrar al combate. Las categorías de la batalla son similares a les que poscen otros FPS, como Quake, Unreal Tournament, Geist o para ser más específicos, Metroid Prime a: Echoes, puedes elegir el típico Death Match - aqui llamado "Hunter Battle" - que se traduce como el que aniquile mis enemigos en cierto tiempo o alcance una meta gana". Por otro lado tenemos el modo "Bounly Humers", drecuerdas el modo Capture Mag? Alli el punto es entrar en peligro para apoderarse de una bandera que debes custodiar con tu vida hasta que culmine el tiempo especificado; ero si cuando tengas dicho elemento en tus manos estaris en la mira de todos tus enemigos, que tratarán a como dé lugar de quitarte esa yentaja. Mo menos importante tenemos la modalidad "System Hack"; iniciarás en un extenso terreno con tres colinas, siendo na misión principal cruzar hasta una colina y hackear el sistema; obviamente mientras estás dándole duro a los códigos, tu personaje quedará expuesto a cualquier ataque del enemigo. ¡Apúrate, el tiempo es orol Si lo logras, ganas puntos y al final, el jugador con la mayor calificación será al miunfador.



Compile contra tos amigos mara demostrar quién és el mejor gazarrecompensas de toda



Metroid Prime Hanters se convertira en el cuarto juego en usar la tecnología Wi-Fi de Nintendo, ¡Conéctate y véncelos!

SAMUS...



...CUENTA CON SUS ARMAS CLÁSICAS. COMO MISILES. LÁSER O DIMINUTAS BOMBAS QUE DEJA EN EL CAMINO MIEN-TRAS ESTÁ TRANS-**FORMADA EN UNA** ESFERA IEXPLORA TODOS LOS RIN-CONES DEL JUEGO. SOLO ASÍ ENCON-TRARÁS TODOS LOS TEMS SECRETOS!

Conoce a tu competencia... sólo así podrás vencerlos

The oponentes no son cualquier principiante, cada uno fue programado è entrenado de tal forma que su objetivo sea ganar sin importar los procedimientos De cierra forma, comparten algunas habilidades con-Samus, aunque otres son totalmente diferentes; por ciample, Spire prefiere conversine en una especie de Morph Ball con picos -como arma medieval- que demás de producirte dano si la tocas, tiene la facultad de trepar paredes como si fuera Spider-Man, Noxus puede transformação en un trompo que al girar, in ataca con un brazo. Kanden tiene un poder muy picutiats (I se convierte en una larva y va dejando pedazos na el camino que se convertirán en sus aliados.



Siempre hay alguien

listo para jugar!



a mejor carrera de

Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus

Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!

amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de

Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

carreras de kart del mundo!

Mario Kart en línea!

iAcelera a fondo:

eless LAN

items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart de cada uno de los Mano Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en

era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. uego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición iConchazos de locural

de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.



Domina al mundo con el poder de tus manos.

odos sabemos de las extraordinarias cualidades del Nintendo DS, que han permitido dar un respiro a la saturación de conceptos repetitivos que estaba sufriendo la industria; pero otra de sus aportaciones es que gracias a su interface tan simple, muchos estilos que antes no se podían realizar tan

incilmente, abora inicione la oportunidad de distrutudos, effigor poner un par de ejemplos, tenemos las novelas gráficas y al de la estrategia, elendo este último el ginario del tímbo del qui namos a hablaries. Nos seferimos a un juego que en el mando de las PC es sinónimo de calidade Agr of Empires. Agr of Kinga

Dirige a tu pueblo

Age of Empirical transmission and produced t







Como jugar ajedrez

Uno de los principales cambios con respecto a la versión original lo encontramos en el gameplay; no se ha perdido la esencia, pero digamos que ha variado un poquito. Nos imaginamos que debiste creer que el Stylus serviria como el mouse de la PC, ¿verdad? Pero no es ası, o bueno, no como te imaginas, ya que sí te sirve para mover a tus personajes, pero lo haces al





Identifica tu estilo

Para convertirte en todo un estratega de los combates, primero debes saber con qué gente cuentas, y para esta versión de Nintendo DS se han incluido cinco diferentes grupos para que puedas elegir. Encontramos a Japoneses, Franceses, Mongoles, Árabes e Ingleses; lo interesante del asunto es que cada uno cuenta con características únicas, por lo que no da lo mismo a



estilo de Fire Emblem, o sea, en un campo cuadriculado, donde la acción se divide en turnos. No te preocupes, si eres fan de la serie te aseguramos que te va a gustar el cambio, ya que te vuelve más sencillo el dirigir tus tropas; y si nunca habías jugado el original por temor al gameplay, quedarás atrapado por lo rápido que te acoplas, practicamente de manera intuitiva.





quién escojas; por ejemplo, los Ingleses son más estrategicos y utilizan mas y mejor tecnologia; en cambio, los Árabes no tienen tantos recursos para los enfrentamientos, pero lo compensan con su fuerza y determinación para el combate mano a mano. Nosotros te recomendamos que pruebes primero con todos para que veas con cual grupo te sientes mas cómodo.



Prepara la invasión

Recognition of the first first from the contract of the contra The contract the light program of the program of th margamente many harry provincemente monte micros debie en entre micro marco que de harres de ada misa short in principle of their matrix is making a the department of the matrix to apsprifts groupings deby making I suggest to prove the control algorithms the المرابعين أنيا والمرابع والمستعدد أنا بالمرابعة أنها لأريب والمرابعين أني والمرابعة والمرابعة والمرابعة para propagation processo la processo de sons el la sual problèm limitação conseguido, para 11 i i i and the second of the control of the







Apunta tu objetivo

Made middle finding growth field and the first bloom to be a second I make the processing of the contract of the c





Si no puedes con el enemigo.....

Industrian was proceeding in the sale of the part of the process of the process of the part of the par





Cuatro reinos, un solo gobernante

inas divercida de esta opción es que poedes formar alianzas en dalla para la composición de la composición del composición de la composición de la composición del composición de la composición de la composición de la composición de la composición del composici

Muy buena vista



Un buen guerrero no vuelve la vista atrás



Los programadores de Majesco importante al mundo de los jue gos portátiles, y les podemos decir que la majesta de Nintendo DS; aun estado nada mal. Si tu Juerte es la estrategia, no puedes perderte es upera al original en varios aspectos, pero eso ya te tora decidido.



Satadin must not die

Michael White And Indiana Commission of the Comm

Ranking



rom

He seguido la trayectoria de estos títulos desde su inicio en la PC y vaya que me gustó el concepto, más que nada por la conexión a Internet y el hecho de combatir en equipos o de forma indi-

vidual. La versión de Nintendo DS brilla por un trabajo interesante al aprovechar ambas pantallas para no perder detalle de las batallas; y aunque su modalidad multiplayer es bastante buena, me desagradó que no la hubieran hecho para WI-FI, siendo que era lo que esperábamos todos los fans. Pero bueno, nada es perfecto; conformémonos con cumplir las campañas y retar a nuestros cuates.



lanicuu 🦠

BAI Q

Los juegas de estrategla nunca han sido mi fuerte. Recuerdo todavía una ocosión en que jugué Age of Empiros para PC en contra del Crow. Fue horrible ver a su ejército de la muerte arrosar a

mis pobres personajes que apenas estaban aprendiende a cultivar... A pesar de no ser mi género favorito, sé reconocer un buen juego y créeme cuando digo que AOE para el Nitendo DS es una de las mejores opciones en cuanto a estrategia se refiere. Si te gustaron las versiones anteriores, no debes dejar pasar esta oportunidad; con el toque de Nintendo. ¿Lo malo? La falta del modo en lineo.



Mastr Su'M'

Los juegos de estrategia nunca me han gustado tanto; se me hace todo muy lento; y camo había visto este juego varias veces en movimiento, se me hacía de lo más aburrido que pudiera existir.

Pero esta versión para Nintendo DS es diferente, divertida. Yo se le atribuyo a la interface, porque gracias a su sencillez, gente como yo, que casi no tiene experiencia en estos juegos, en un dos por tras se acopla al estilo. El modo para cuatro jugadores es excelente; te hará jugar por días enteros; a esto agrégale todas las combinaciones que puedes lograr con tus ejércitos, y nos da como resultado un replay value fundado en la diversión y no en lograr objetivos sin sentido.



JUEGOS TONOS FONDOS SERVICIOS



AL ENGINEGO CODIGO AL 3141 Ejempie: CIXIUEGO FOOTBALL al 31416

1 2 2 2



DOGGO FOOTBALL

ZAMPACOCOS



Código: ZAMPA Compatibilidades: MV MVC N60 SE5 SE6 SEG SEKZ SAME

SUPERSIMON



Código: SIMON Compatibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SES SE6 SEG SEKZ SANC SANE SHG

SIMBAD



Código: SIMBAD Compatibilidades: MY MVC N40 N60 N76 SE5 SE6 SEG SEK7 SAMC SAME SHG

MAFIA



Código: MAFIA Compatibilidades: MV MVC N40 N60 N76 SES SE6 SEG SEKZ SAMC SAME SHG

SUPER SHOT



Código: HOCKEY Composibilidades: N30 N41 NZA.

Sany Ericason

FREESTYLE



Código: FREESTYLE Compatibilidades: MY MVC M40 N60 N76 SES SE6 SEG SEKZ SAMC SAME SHG

BARON ROJO



Código: BARON Compatibilidades: MV MVE N40 N60 N76 SE5 SE6 SEG SEKZ SAME SAME SHG

SUNSET KARATE



Código: SUNSETK Compatibilidedas: N40 N60

COMPATIBILIDADES its solulor dobe toner WAP configurate. Recibirés como respuesta un morsejo con un link, accidado desse la culpin # decorps of juego, MY MOTOROEA: V300, V500, V500, V500, V525, V555 V600, V620 M30 NOKIA: 3530, 3595, 35101, 35951, 89101 N40 MOKIA: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6000, 6620, 7200, 7210, 7250, 31006, 7250 N60 NOKIA: 3600, 3450, 3660, 6600, 7610, 7650, N-Gigu; N-Gago QB N76 NOKIA: 6650, 7600 SE5 SONY ERICSSON: F500, K500, K Gx20 MYC Motorola C650 Y188 SAMC Samsung: C100 E608 S300 SAME Samsung: E316, E700, E715, P400, S100

Envía: CUPIDO al 23568

Servicio para mayores de 18 onos. Casto por mensaje \$3 + IVA

TRANSFORMA EL DISENO DE TU CEI





- L- Ingresa o lo menú de measojes
- 2. Escribe CNXTEMA deja un espacio precibe el CODIGO del tema que ajegista (Ejem:CNXTEMA DEADMAN)
 3. Envialo al 80008
- 4 Recibirás las instrucciones para descargar la nuevo TEMA, sólo siguelos y listo!!







CERVEZA





HONGE

AZU

Sing Riceson: 168, 168i, 168ie, 1308, 1302, 1386, 1310, 1312, 1316, 1226, 1230, 1238, 1290, 1610, 1616, 1618, 1650. 1626, 7600, 7600, K300, K500, F500, 7500, K700, K750, S700, Z1016, V000, Holins: 3220, 7200, 7270,

\$13 + IVA-

Envia CNXTONO CODIGO al 80008

...

OLYYD

Ejemplo: CNXTONO SHAKIRANO al 80008

Envia CNWPOLY CODIGO al 80008

Ejemplo: CNXPOLY SHAKIRANO al 80008

	canción	CÓDIGO
0	NEWSSS!!!!	
6	No / Shakira	SHAKIRANO
0	Mucha tucho / Los chicos del barrio	MUCHALUCHA
(5)	Baila esta cumbia / Kumbia Kings	BAILAESTA
	No no na (Dulce niña) / Kumbia Kings	DULCENINA
	Quemandome de amor / Moderatio	QUEMANDOME
0	Nuestro amor es asi / RBD	RBDASIES
6	Lo que poso, poso / Dady Yankee	LOQUEPASO
	Vertigo / U2	VERTIGO
3	Desire / U2	DESIRE
	Pride (In the name of love) / U2	PRIDE
	Don't lie / Black Eyed Peas	DONTLIE
(2)	Tripping / Robbie Williams	TRIPPING
3	Square one / Coldplay	SQUAREONE
	What if / Coldplay	WHATIF
D	Have a nice day / Ban Jovi	ANICEDAY
0	Sorry / Madonna	SORRY
0	Hung up / Madonna	HUNGUP
	Don (Verso) / Miranda	MIRDON
	Don (Cora) / Mirando	MIROSNO
-	La tortura / Shakira ft. Alejandro Sanz	TORTURA
6	Yo quisiera / Reik	QUISIERA
	Blue Monday / New Order	BLUEMOND
1	Creep / Radiohead	CREEP
3	TOP TV & MOVIES	

James Band / Tema de la polícula	JMESBOND
Tomy y Daly / The Simpsons	ІТСНУ
Imperial March / Star Wars	IMPERIAL
Harry Potter / Tema de la película	HPOTTER
El Chapulin Colorado / R. Gómez I	Bolaños CHAPULIN
Para Lara / Dana mineina	04141060

Batmon The Movie / Tema de la p BATMAN Mission Impossible / Tema de la película MISSIONI Super Mario Bros / Tema princip SMARIOB

COMPATIBILIDADES

210 8390 8890 9290; SONY ERICSSON p ejem. 1230 1300 Tolo

Z600: SAMSUNG R225 R210 T100 LG W3000s. Para celulares

p.ejem: NONA 1220-3320 5125 8260 8265; SAMSUNG A325



el siglatus Per Hage Hermandes

n el siglo XX, año 1989 para ser exacto, muchos de nosotros nos llevamos una sorpresa al encender el televisor y ver en la pantalla a varios personajes de los videojuegos que eran liderados por un tipo de nombre **Kevin** que, curiosamente, era transportado desde el mundo real hacia el universo de fantasia que solo

habíamos visto en la consola de 8-Bit. El trabajo de dirección corrió por parte de Michael Maliani -culpable también por series como Dennis the Menace y Super Duper Sumos - Los personajes eran los más populares del momento y hasta una consola portátil hizo su triunfal aparición .. iclaro!, me refiero a Captain N: The Game Master.

Videoland, el sueno de todo videojugador hecho realidad

Asi como pare los apoemdores Las Vegas es el paraiso servenal, para los que gueramos de los videojuegos ao hábeis nada más emocionante que cransporarse al lugar preciso donde ocurren las fanciacions aventuras de nuestras héroes y villanos preferidos, como al castillo de Drácula o los antiguos sicios de Kid Icanas. En el primer capitulo de Capican N --como se le operació en México-se narraba la historia de Kevin Keens, un adolescente ordinário de Northridge, California, que siempre jugaba los títulos de moda de Nintendo con su control Advantage, si, ése que tiene una palanes como de arcadia teal. Pero de repente; como extraído de un capitulo de The Twilighi Zone, Kevin es absorbido por su televisor, llevándose de paso e su fiel canino, Dulas, y aterrisando en Videoland, una tiena que está siendo amentando por Mother Brain (de la saga Metroid) y sus secusces. Según una antigua profecia de aliforniano es el elegido para llevar la para ese jugar y prorma se le da el nombre de Capatin N: The Game Mastes, ingresando al Equipo N que está formado por historia de la talla de Simon Belmone (famoro estaramptres de Castlevania), Princese Lana (absoluta gobernante de Videoland). Mega Man (su nambrelo dio rodo), Kid Icanas (popular perronaje del NES) y hessa un Game Boy encerne que no es más que una supercompusadora periastas.

Curiosamente, cada personaje vanaba de su versión natural, por ejemplo, Simon aquí se presentaba como
un vanidoso heroe cuya valentia se
comparaba a la de Scooby-Doo, sin
mencionar que siempre cargaba con
una mochila "mágica" de la que podía
sacar desde un tenedor hasta un
cometa, algo así como el cabello afrode uno de los Globetrotters, o el
famoso minimaletin de Sport Billy;
también Mega Man se veia diferente;
en ver de su tipico traje azul, aparecia
de color verde liqual y comio algo que
le hizo daño: y traia unos lentes que le
hacían juego a su indumentaria.



Se podría decir que el inicio de **Captain N**, así como lo conocernos, se debió a unas historias que se publicaron en la revista Nintendo Power en la edición de noviembre/diciembre de 1988 y enero/febrero de 1989, que llevaban por nombre **Captain Nintendo**. Tanto fue su popularidad, que pronto ya se había preparado la serie de televisión.

¡El bando de los rudos!

Aunque Mother Brain es fria, calculadors y poses la inteligencia suficiente para cumplir sus planes, mempre accumpir sus para de l'estate producir salgo así como el Dr. Chunga de Videoland-los arrefactos que su encefilica jefa requiera, l'Ahhit Pero los pobres cipos que alampre reciben los trancazos son King Hippo (Punch Outl) y Eggplant Winard (Kid Baurus) que vienen siendo tan sorpies como Bebop y Rocoso de las Torrugas Ninja; y su inepritud a veces provoca qui hasta Mother Brain los agarre a zapes. Ocros personajes que aparecian repentinamente son Drácula y su punketo y renegado hijo Alucard, que incluso syudaba al Equipo N en el camillo; Gaanon también sella al quite, pero sis agólatra sentido de superioridad hacia imposible una unión con Mother Brain, digo, cómo él iba a estar bajo el yugo de un exrebro gigante. Sin ser villano o héros, Donkey Kong senciliamente se dedicaba a gobernar Kongoland, pero mo alla suidadito con que alguian comara sus fronteras, porque él les haria ver susueura de inmediato.

Serie corta, pero legendaria

Mi memoria méjuege varios tracos, pero recuerdo que lá serie constaba de mochisimos capitulos, aunque en realidad sólo fueron 34 (en tras temporadas). La NBC fue la que se encargó de televisados en Estados Unidos y todo marchó sobre ruedas durante la primeros 13 episodios, pero al arranque de la segunda temporada, por causas fuera del Alegnos de la compatita, sufitió, cambios que afictacon el impacto de Capusin N; asi-

intemo, se incluyeron riumos personistes que más de relleno que de otra como e incluso se bajó la duración de 30 a 35 minutos. Seres como Megagiri, una versión femenina, del scono de Capcom que versia un resje rosa; el De Right (inventor de Mega Man) se incargaba de combatir la menología del Dr. Wily, y La Princesa Zelda junto con su incargaba de combatir la menología del Dr. Wily, y La Princesa Zelda junto con su incargaba quandian Link, aparecian de separa para hacet más "versiátil" la seria.

¡Valiant contraataca! El cómic de Captain N: The Game Master

l'Te acuerdas que en números anteriores te comenté que Valiant se había encargado de otros cómics, entre ellos los de Zelda? Pues viendo que este nicho si les dejaba un buen billete, también le hincaron el colmillo a la adaptación del Captain N, y curiosamente sólo en este formato es como vimos a Samus Aran entrarle al ruedo para combatir a Mother Brain; claro está que también hubo ciertos recortes, es decir, muchos de los personajes principales (Simon, Drácula, Dr. Wily, Dr. Right, Mega Man) ya no figuraban en la historia, sin

explicar su salida. Mother Brain también cambió su séquito de ayudantes, incluyendo a Uranos (del universo Kid Ikarus) y a una copia mal hecha del Capitán N, que era un holograma vestido en traje rojo.



[Cinéfilos, regocijense! Más adaptaciones en el horizonte Para no perder la costumbre, este año nos trae nuevas noticias sobre las próximas adaptaciones que veremos en la pantalla grande. Mucho se había hablado sobre

una cinta de Castlevania o Silent Hill, pero nunca se concretaba nada; pero ahora, en este 2006, las cosas cambiarán y para muestra checa lo siguiente:

Castlevania (2007)

Diego Paul W. B. Ladow.

El clamado director de filmes basados en so decinegos como Resident Evil; Mortal Kombet Aliens VS Predator vusive al araque. At an Paul Anderson se pondrá du capa y catingrá sodos los ajor del are porque harre shore es el candidato planeado para acupar la alla del directos en la raga da Konsani, Por al fuera paco. Anderson dobleteară nuevamente al también encargarse del guión. Esperemos que esta vez las estrellas de Cantlevania lo iluminen y no le ponga en la rerue a la historia de la familia Belmont Ror shous ins derechos de la película los tiens la compeñía Cepreal Sky misma que tembién agarro la histonia de Tekken, dande se rumora que fen i i podrii. per un candidato para personificar a uno de los dischadarant at a course of reparter and its estate en las sombras; no se ha revelado a nadie, pero OjO .. con porregure que Carlitos Espejel no berti al indicado para darte mello mucha mallo en esta película.



Castlevania será todo un reto filmico, tomando en cuenta que antes se han logrado grandes cintas como Drácula, de Ford Coppola, y Nosferatu, de F.W. Murnau. Suerte, Anderson, los fans somos exigentes!

Silent Hill (2007)

Dirige: Christophe Gans. • Actúan: Radha Mitchell, Laurie Holden, Sean Bean.

De Gane (el director) no conocemos mucho; quizá omás sobresaliente fue su cinta del Necronomicon de Howard Phillips Lovecraft en el año 1994. pero bueno, viendo el corro video de muestra que apareció hace poco inquierudes ae despejan, dejando un alto grado de expectación que si se mantiene como va, segua ramente se colarà dentro de los primeros lugares en el ranking de adapaaciones videojuego-cine El ambiente lugubre y la rensión de delirlo-persecución que te envuelve en un sitio extraido de las mentes mas surrealistas, son la clave principal de la saga de Silent Hill, y.





La sign de Silent Hill se ha colocado dentro de la favoritan un el ginoro de horror, clara auti un dejar ann lado a Resident Bvil, En el 2000 milió en japon una adaptación para el GBA llamada Silont Hill Play Novel, que seguia un plor alterno al del primer juego y. a diferencia de las venciones casaries al estillo de jusgo se enfocaba plenamente a la novela gráfica un lugar de la arción en tercera persona. Ojalá que pronto venga una versión para el Revolution o DS

Listime, cuntachos... el final llegó, pero autes de emprender al vuelo, les comento que este mes sale e la venta en DVD la primera temporada de Super Mario Bres. Super Show, así que no se lo pierdan. Espero que se bayan divertido al lecr el articula, carno se al escribirlo. Si tienen dudas, sugarencias o preguntas, envienmelas per correc electropicom hugobockubnim andomy, com oslio prefieren, vin correct radiciopala la dirección: As Vasce de Quirega # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa De CP 01210 Delejeción Álvaro Obrojón, México, DF. (Hasta la próximal

CASTLEVANIA DOUBLE PACK

a saga de Castlevania es de las que más tradición tienen dentro del mundo de los videojuegos, y por tanto, es una de las que mejor se cuidan para que no le suceda lo que a cierto héroe de azul que todos conocemos; pero bueno, el caso es que una de las evoluciones que tuvo esta serie fue cuando se combinar on la acción y aventura con algunos elementos de RPG, logrando así enriquecer al título y hacerlo más atractivo para todo tipo de videojugador, y dos excelentes aventuras que jugamos bajo este estilo fueron Harmony of Dissonance y Aria of Sorrow, ambas para el Game Boy Advance. Con la salida de Dawn of Sorrow para Nintendo DS, muchos querían conocer qué había detrás del título, tanto en historia como en gameplay, por lo que Konami decidió lanzar un Castievania Double Pack, que se trata de un cassette donde encontraremos los dos juegos para GBA que te acabamos de mencionar, y de los cuales te hablaremos en este artículo.

Konani - Clasificación: Yean - Catago Acción/Aventura - Jugadares: &



Castlevania: Harmony of Dissonance



En las buenas y en las malas

La historia central de todo Castlevania es la resurrección del Conde Drácula, que obviamente viene siempre acompañada de un descendiente de la familia Belmont... Pero

en este título, por lo menos en el principio, es diferente. Todo comienza con la desaparición de una chica, y todo apunta a que se encuentra en un misterioso castillo. Pero un joven de nombre Maxim se da a la tarea de buscaria, pero sabe que no puede solo con la tarea, por lo que pide la ayuda de Juste Belmont, su mejor amigo. Al llegar al castillo, cada uno toma rumbos distintos, esperando que



el destino les permita reencontrarse y por supuesto hallar a la dama en peligro. Esto es tan sólo el principio de esta apasionante historia donde aprenderemos el valor de la amistad.

te de como se hacía en los del SNES. Para que nos entiendas mejor, haz de cuenta que aqui no tienes que pasar etapas o stages, sino más bien de lo que se trata es de explorar el castillo entero, el cual se divide en varias secciones, en las que podemos encontrar partes sumergidas, congeladas, etc. El chiste es que al mismo tiempo que hacemos la exploración, eliminemos cuanto



La manera de avanzar en el juego difiere bastan- 🍴 tro nivel; esto es algo muy importante: aqui no puedes pasarte de largo y dejar a los oponentes ilesos, ya que tu nivel se mantendría siempre bajo, y en los momentos que requieras "poder" para terminar con algún monstruo te vas a arrepentir. El nivel no sólo aumenta tu fuerza fisica, sino también la de tu magia y energía, por lo que siempre debes estar muy atento a las barras que te indican esto, las cuales se encuentran en la parte superior de la pantalla.



← ¿Qué espada me conviene más?

zas a ciertos enemigos, te van a dar items, que, usándolos adecuadamente, ayudarán a que tu aventura no sea tan complicada. Por ejemplo, al inicio te van a dar cuchillos o espadas, pero cada uno tiene características diferentes que las hacen más o menos efectivas contra ciertos tipos de monstruos: así que revisa muy bien su status antes de equiparlas. Por otro lado, también exis-



En algunos pasillos del castillo o cuando ven- ,i ten otros accesorios que te ayudan de manera indirecta; tal es el caso de anillos o medallones que mejoran ciertos status o condiciones, ya sea para la defensa o la ofensiva. ¿Recuerdas los hechizos de Circle of the Moon?; pues aquí se han simplificado; ya no tienes que reunir mil cartas... ahora son mil libros... No, la verdad es que no son tantos, y se combinan de mejor manera que las tarjetas de su predecesor.



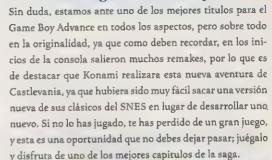
El brillo de la Luna

Uno de los problemas que quedaron resueltos en HOD, con respecto a COTM, fue la elección de colores en pantalla, y es que en verdad, cuando jugabas la primera versión en el GBA, tenías que hacerlo en un lugar con muy buena iluminación, porque si lo hacías de noche o en lugares a la sombra, te costaba mucho trabajo distinguir lo que ocurría en pantalla. El corregirlo no fue gran problema, sólo se ajustó el brillo y contraste de las tonalidades, además de agregar una especie de contorno azul al personaje, para ver todos sus movimientos. Siguiendo con esto de las mejoras, de

inmediato se nota una mejor frame rate, que da como resultado que el juego se "sienta" más ágil, aunque no dependa de ello. El sonido, la verdad es el punto débil del título, ya que no está a la altura de producciones como Castlevania IV ó Drácula X, y se nota; no es un factor que eche para abajo lo bueno del juego, pero si debió ser mucho mejor.



No salgas sin tu crucifijo





Castlevania: Aria of Sorrow

Todas las aventuras en contra de Drácula se desarrollan más o menos en la misma época, por lo que explicar cada una de las resurrecciones del Conde era cada vez más complicado para Konami; así que con Aria of Sorrow

decidieron hacer algo distinto, y han situado la historia en un futuro distante, que les permita respirar un poco y a la vez desarrollar nuevos capítulos. Es el año 2035 y eres Soma Cruz, un estudiante como cualquier otro, que por error (o por el destino), cruza un umbral que lo conduce a él junto con un amigo al ternible castillo de Drácula; ahí descubren que existe una persona de nombre Graham que planea quedarse con el poder del Principe de la Oscuridad, por lo que ahora, para regresar a tu hogar, debes ponerle fin a sus planes.



Todo cambia con el paso del tiempo

Sí, lo sabemos: si ya hemos vencido a Drácula varias veces en su castillo, ¿por qué siempre cambia todo? Tal vez al Conde le aburra la monotonía y decida cambiar la decoración cada ocasión que resucita... (¡qué chiste tan malo!); pero como sea, tendremos que recorrer una vez más esta nueva versión del hogar de Drácula. El

estilo sigue siendo el mismo, es decir, de laberinto, pero ahora se ha mejorado la estructura ocasionando que no tengamos que dar vueltas sin sentido para regresar a algún lugar, además de que los warps se han colocado en partes estratégicas, casì siempre junto a destinos que necesitamos visitar más de una vez.





El nivel técnico del juego es muy bueno; deja atrás lo realizado por la compañía en los dos primeros juegos para el GBA; se nota una mayor definición en los gráficos, y los escenarios contienen un mayor número de elementos, que aunque no afectan directamente el gameplay, si hacen que te "metas" más al juego y por ende lo disfrutes más. Después

de la decepción musicalmente hablando que representó Harmony of Dissonance, los programadores han querido compensarnos un poco, y las melodías que escucharemos a lo largo de nuestra aventura van acordes con lo que estamos pasando, lo que vuelve más emotivo y emocionante cada enfrentamiento o plática que tengamos.





Más allá del dolor

De los Castievania que han salido para el Game Boy Advance, este es el mejor, pues tiene todos los elementos que hicieron buenos a los anteriores pero mejorados, lo que conjuntado con su excelente historia, lo vuelven imprescindible para cualquiera que posea la consola. Si eres de los muchos que jugaron **Dawn Of Sorrow** para el Nintendo DS sin conocer todo lo que había detrás de la historia de **Soma**, ya no tienes pretexto: consigue este cartucho y descubre un nuevo mundo, además de contar también con **Harmony of Dissonance**. ¿Qué más se puede pedir?

← I Un alma no basta I

En Circle of the Moon fueron las tarjetas, en Harmony los libros, y ahora en Aria of Sorrow, el elemento básico de los ataques y de tu defensa son las almas. Permítenos explicarte mejor cómo está esto: la mayoría de los enemigos, al ser eliminados, te van a dejar su espíritu, el cual te ayudará de maneras diversas; por decir algo, algunas almas te permiten flotar mientras saltas, otras te sirven para que tus golpes bajen más energía y otras más te ayudan para recargar energía o magia. Todas las almas que tengas se van a guardar en un archivo, donde después podrás verlas y así llevar un mejor control sobre cuáles te faltan; quizás pienses que hay espíritus que no tienen utilidad alguna, pero te recomendamos probar todos, ya que algunos sólo son efectivos contra ciertos enemigos



Todos los personajes te contarán un poco de su historia; pon mucha atención a sus palabras.

Master:

7.0

Crew:

8.0 Pante@n:

Soy un gran fan de Castlevanie, pero la verdad me molestó mucho que los últimos juegos que hemos visto para sistemas de Nintendo han sido pan con lo mismo; ahora con este paquete doble, jtenemos pan doble con lo mismo! La recomiendo sólo para completar la colectión o si no has tenido aportunidad de adquirir este par de juegos; pero la verdad es que ahora sí me indigné; preferiría ver una adaptación de Castlevania Rondo of Blood o de Bloodlines, que un refrito más de Symphony of the Night. Es casi tan repetitivo como ver una "neuva" aventuro de Link, en donde la único aue cambio as el nombre del villano...

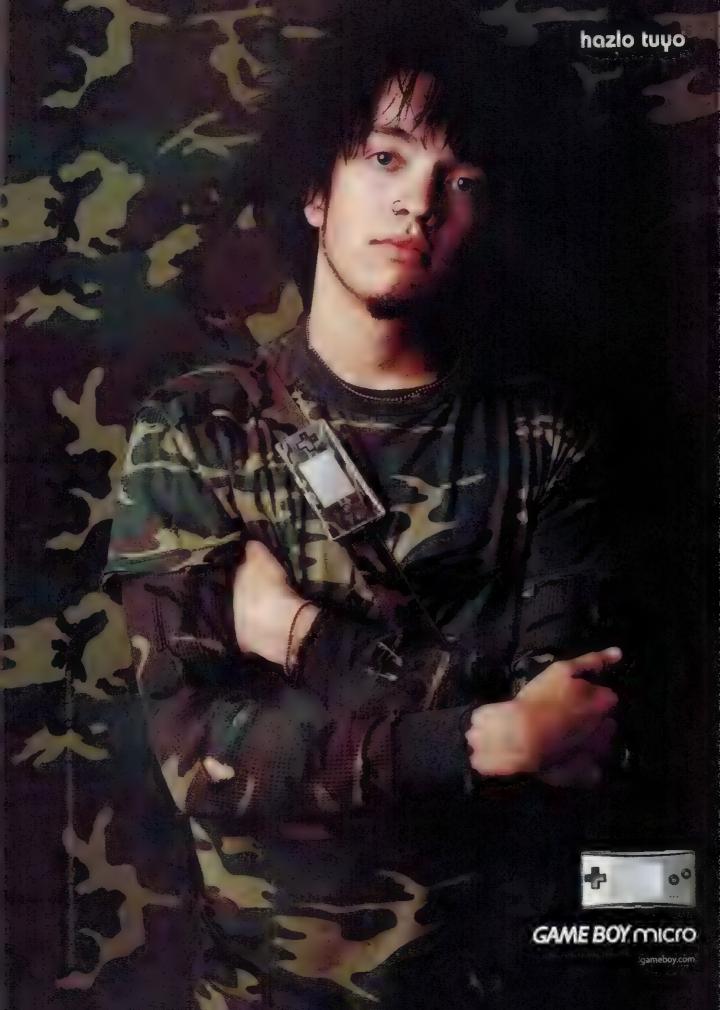
DULY THE CASE OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PARTY.



Hay que tamar en cuento que el concepto de los juegos portótiles de Castlevanía está basado en Symphony of the Night, que a sus origenes en escenarios bidimensionales me parecen buenos juegos, aunque no nuevos, porque ya salieron hace años para esta misma consola (GBA). El punto malo es que no se les agregó ningún elemento nuevo que hiciera brincar de alegría a los fans; sin embargo, el hecho de contar con dos titulos en el misma cartucho es un extra importante para los que en su momento no compraron el juego. A mí me gusta más Aria of Sorrow, que abviamente es el inicio de la aventura del DS.

Considero que un gran juego es bueno siempre, y no sólo cuando sale a la venta o se encuentra de moda; por tal motivo, yo no le quito puntos a estos titulos sólo porque se trate de una compilación; ambos son extelentes juegos, que a pesar de estar basados en el SOTN, tienen detalles e historias que logran diferenciantos postante. En lo personal te recomiendo el Aria of Sorrow, ya que representa un cambio en cuanto a la historia se refiere, que ha originado también el capítulo para Nintendo DS y quizá alguno más en el futuro. Que los dos juegos sean parecidos no quiere decir que sean repetitivos; al contra-

rio, en cada uno te esperan grandes sarpresas.





Dragon Bell 2: Supersonic Warriors 2 NINTENDO DS

Para habilitar los secretos de este juego, cumple con los diversos objetivos que se indican a continuación.

Secreto	¢Cómo activar?
Androide #18	Completa el escenario Krillin's
	"Differences in Experience"
Amaroids #16 y #17	Vence la escena Android #18's
	"16's Agitation".
Babidi	Теттіпа la misión Vegeta's
	"Evil Discovered".
Bardock (SP)	Finaliza los dos niveles Barrdock
	Goku Story
Brety	Acaba el mapa donde peleas contra
	Broly en Gokus Story
Buu (Buene)	Completa el nivel Gotenks'
	"Super Buu Has Emerged!".
Cell (Complete)	Vence la misión Cell's Complete
	Body: Successful!".
Cell (Segunda forma)	Termina el nivel Dr. Geros "18, Activate".
Coll Jr.	Finaliza la escena de Cell (segunda
	forma) "Cell Jr."
Cooler	Acaba el nivel Frieza's "A Battle of
	Blood Relations"
Bakura .	Completa la misión Buus "The Gate to
	the Other World".
Bondo (6)	Vence el nivel Piccolos "Cooler's
	Armored Squad"
Br. Gero	Termina la misión Gohans "Ambition".
Frieza	Finaliza la escena Goku's
	"Enraged Warriors"
Ginyu	Acaba el escenario Vegetas "Barde
	of Namek"
Gehan (Adolescente)	Completa et nivel Kid Gohan's
	"Golden Warrior"
Coku (Super Sargan)	Termina la misión Gokus
	"Showdown: Core/Cooler"
Hercule	Completa el escenario "Best Friend".
Infinite Drayon Power	Acaba todos los modos de juego.
Majin Yayeta	Ten a SSJ Vageta y a Babadi en
	el mismo equipo.

Termina un round de Z Battle.

Haimun Hote Clicil	Completa el Maximum Mode (Novice)
Maximum Mode (Maxia)	Vence el Maximum Mode (Hard).
Mecha Frieza	Derrota la misión Friezas
and the same of th	"Time in the Other World".
Mecha Frieza (DP3)	Completa el último nivel de Prieza Story.
Metal Cooler	Acaba la escena Cooler's
de Addressed and the Control of the	"Big Gette Star".
Shearon	Finaliza el nivel Ginyus
Admin and the second	"That Hurts, Shenron!"
Super Buu	Acaba la misión Buu's "Best Friend".
Super Saiyan 2	Completa el último nivel de Gohan Story.
Gohan (DP6)	
Super Salvan 3	Termina el último nivel de Gotenks Story.
Gotenks (DP7)	
Tien y Yanucha	Derrota la misión Krillin's "Revived!
All and the second	The Ginyu Force"
Trunks (Stiger Salvan)	Acaba la escena Trunks
# SULLA SERVICE SERVICE	"Time Machine"
Vegeta (Maio)	Finaliza con los tres rangos en
Man adotalista de de	Maximum Mode
Vegeta (Super Saiyan)	Derrota la misión Vegeta's
As the beautiful treat	"Vegeta vs. Android 18"
Zarbon y Boderia	Completa la escena Friezas
	"Frieza's Irritation".

Tak 2: The Staff of Greams NINTENDO GAME CUBE

Si quieres activar a los personajes extra para el modo multiplayer, debes ingresar los números adecuados en la Universal Card.

LECTUL	¿Cómo activar?
Balloon Head Showdown	48-62-19
Barrel Blitz	1105-81
Catapult Chaos	103-33-20
Chicken Tennis	202-17-203
Chuckin' Chickens	18-71-50
Bart Tomb Doydem	83-43-142
Personaje Dead Juju	55-171-35
Personale Fauna	41170
Fica Fly	22-6-17
Frog Berby	281-62-149
Glide Ride	131-61-179
Gloomleaf Arena	68-13-8
Pesonaje: Ja	16-19-38
Krash Course	5-41-41
Personaje: Lok	2-2-5
Snowboard Air Time	233-127-204
Personale, Flaloc	99-363-2
Vine Climb	8-1-37

The Chrenicles of Namia The Lies, the Witch and the Wardrobs

NINTENDO GAMECUBE

Para activar el siguiente secreto, en necesario que obtengas el porcentaje indicado en tu aventum

Secreto ¿Percentaje :	A. Carlotte
Nive de bunus - Enclave de aliados.	3694
ili loji de bonu <u>s —</u> Siguiendo a Aslan.	7890
illicol de leanos — El lago congelado	4890
Nivel de bonus — El gran río	6294
Nivel de bones - Il castillo de la bruja	97%
Nivel de bonus — El bosque del oeste.	2476
Película – Arte conceptual	894
Blend Tests.	
Película — Temporada de	
grahación de Edmund.	
Película – Del concepto al juego.	699
Pelicula - Temporada de	16%
yrahación de Lucy.	
Pelicula – Temporada de grahación de Peler	
Película - Prototipo	
Battlemarch Demo.	
Policula - Story Boards	4290
Policula - Temperada	610
do grahación de Susan.	
Película — Netrás de las	3096
cámaras de Namia.	
Película – Modelos sin usar.	10091

dPorcentaje requerido? Lecreton. Selección de nivel Presiona Ly marca la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo en el D-pad (en la pantalla de selección de nivel). Presiona Ly marca la siguiente secuencia: 10,000 monedas extra. Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo en el D-pad (dentro del juego). Regenera la harra Presiona Ly marca la siguiente secuencia: Arriba, Arriba, Derecha, Arriba (dentro del juego). Presiona L y marca la siguiente secuencia: Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha en el D-pad (dentro del juego)... Presiona L en el D-pad y marca la: o of wheel are siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Abejo, Derocha, Arriba en el D-pad (dentro del juego). Activa todas las hai Presiona Lenel D-pad y marca la siguiente secuencia: Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba (dentro del juego)... Presiona Len el D-pad y marca la Restaura la salud de signiente secuencia: Abajo, Izquietda, Izquierda, Derecha en el D-pad (dentro del juego) ictiva todos los niveles Presiona L en el D-pad y marca la signiente accuencia: Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha,





Arriba (en el bonus drawer).

LOS RETOS

Nada mejor para empezar el año que teniendo algún propósito, y este puede ser romper los récords que te vamos a presentar en esta ocasión. Son muchos y muy variados, y aunque parecieran muy difíciles de superar, recuerda que nada es imposible; todo se puede con práctica y dedicación.

Super Smash Bros. Melee -Nintendo GameCube-

Recibimos muchas respuestas al reto del Home Run Contest que publicamos en la última edición, y nos dimos cuenta de que los personajes favoritos para lograr una buena marca en esta opción son Yoshi y Ganondorf (aquí en la redacción preferimos a Yoshi) y es precisamente con ellos con los que nuestro amigo Sebastián Salazar de Santiago de Chile, logró sus marcas. Enseguida te las presentamos para que te asombres y después intentes romperlas.

PERSONAIE	MARCA
Yoshi	2440.0 FT
Ganondorf	1679.8 FT

Por si fuera poco, también nos envió un nuevo reto, que la verdad sí les va a costar un poco de trabajo igualario, ya que tienen que superar 21 ko's en Cruel Melee. Él logro este récord con Roy, así que para ser justos, para superarlo, tienes que enviarnos una foto o video donde se vea que estás usando a dicho personaje. Claro está que también puedes mandarnos tu propia marca con otro personaje, para un nuevo reto.

Parece que a todos nuestros lectores les entró la "Smash Manía", y es que ahora Aarón Rangel Méndez nos manda unos récords buenísimos para algunos de los Event Match del juego; revisalos y ponte a "trabajar" para que puedas ver tu nombre en esta sección.

Event Match	Logra
Lv. 4 Dinogragling	00:00:80
Ly. 12 Seconds anyone	00:00:53
Lv. 51 The Showdown	Obtener un
	mensaje que
	diga que no
	perdiste vidas.

Star Fox Assault -Nintendo Game Cube-

Ya por último, los dejamos con las marcas de Rodolfo Tepoxteco Álvarez en el juego de Star Fox Assault. Son sus puntuaciones de cada planeta, por lo que es un Reto muy completo, que te llevará algo de tiempo completar, por lo que te deseamos mucha suerte,

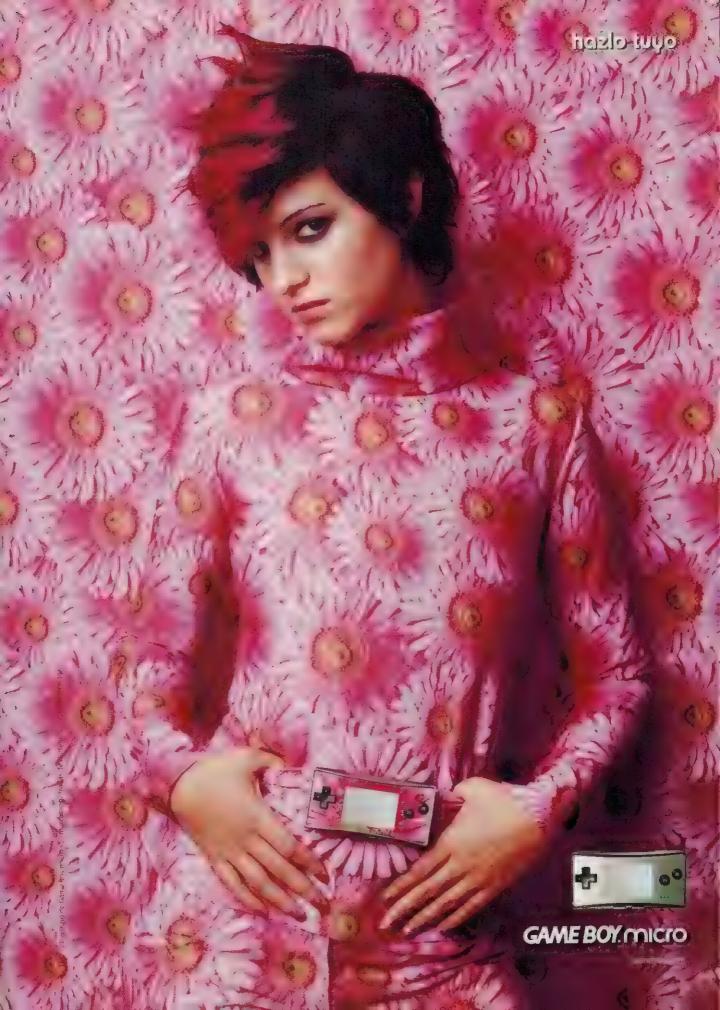


Nivel	Marcado
Mission 1	2871
Mission 2	2562
Mission 3	1683
Mission 4	3948
Mission 5	2844
Mission 6	2487
Mission 7	1908
Mission 8	2811
Mission 9	2661
Mission 10	1743

Para que realices un buen puntaje, no olvides "cargar" tus disparos,

deseamos excelente inicio de año, que todos sus deseos se hagan realidad. Y no olviden mandar todos sus logros a esta sección a la dirección de la revista o por correo electrónico. Si crees que alguno de los Retos presentados es difícil, concéntrate, relájate, y verás cómo todo es posible.





10 años después, el horror sigue latente en la mansión.

apcom no descubrió el hilo negro en cuanto a juegoù de terrin de l'efficie al conectas, el primer titulo que abrió esta categoria fue Alone. in the Dark, que incluso tuvo su version filmica de proporciones horripilantes, no tanto porque salieran criaturas que te robaran el aliento, sino porque era tan mala que daban ganas de arrancarte las unas por no haber elegido otra película. Alone in the Dark

apareció en 1992 bajo la batuta de Infogrames, compañía que años después fue absorbida por Atari Sin embargo, dicha franquicia no tuvo tanto reconocimiento como Resident Evil, que en 1996 lanzó su primera historia y que hasta ahora se ha desencadenado en numerosos titulos que revivieron y redefinieron el concepto del Survival Horror







El terror estalla en Raccoon City

Raccoon City era una ciudad como cualquier otra, donde los cludadanos se ganaban la vida de la forma tradicional, pero en sus adentros, en una mansión en las montañas Arkleys se llevan a cabo experimentos que hacen a este lugar aigo sorprendente, Umbrella es una compañía dedicada a la elaboración de productos de consumo, pero su interés principal se centra en la investigación biotecnológica sumamente protegida, aunque de la noche a la mañana se perdió contacto con los trabajadores. encajando esa fecha con la desaparición de aigunas personas y ferribles hallazgos que se adjudican a sectas brutales que practican el canibalismo.

Prepárate para adentrarte en una mansión que contiene tus peores pesadillas hechas realidad

Para investigar, el Departamento de Policia de Raccoon City unvia al equipo Bravo de los S.T.A.R.S. (Speciul Tactics And Rescue Service/Squad), pero el helicóptero en donde viajaban sufre un "accidente" y se desploma cerca de la minision Spencer sin dejar rastro aparente. A unos kilómetros, Albert Wesker, lider del equipo Alpha, propara una brigada de rescale dos S.T.A.R.S. son un grupo entrenado, equé habrá ocurrido? Brad Vickers pilotea el helicoptero del equipo Alpha, acercándolos a la zona del conflicto; provisto con 9 min y otras poderosas armas, el grupo especial avanza unos pasos para darse cuenta de que algo anda mát.. un grupo de perros de apariencia extraña los ataca, obligándolos 🛊 retrocedes pero el cobarde piloto rompe las reglas y huye dejando # sus hombres atrás. No hay más opción que correr a una mansión aparentemento segura.

Compañía: Capcom. . Desarrollador: Capcom. . Clasificación: M. Categoria: acción. - Jugadores: 1-4.

Dos personajes, un mismo objetivo

Tal como ocurrió en el título original, aquí tienes la opción de controlar a dos de los mejores integrantes de los S.T.A.R.S., Jill Valantine y Chris Redfield. Cada uno de ellos tiene habilidades únicas que le darán ventajas para solucionar cada objetivo. Por ejemplo, Valantine es sumamente hábil en el uso de las ganzúas y podrá abrir diversas cerraduras básicas al mero estilo de Sam Fisher. Redfield es más fuerte y resistente ante los ataques enemigos y en el caso de las cerraduras, él debe buscar las llaves adecuadas para acceder a las habitaciones. Se puede decir que Resident Evil tiene dos formas de ser jugado porque dependiendo a quién elijas, se trazará una ruta específica que te conducirá hacia retos independientes.

La acción se disfruta en la pantalla táctil, mientras que en la parte superior podras observar los mapas sin tener que pausar el juego como se hacia antes.







En una mansión tan ostentosa habrá todo tipo de armas que puedes usar, y sobre todo balas, que serán las que más te hagan falta. Un consejo es que dispares directo a la cabeza de los zombis, pues así los derribarás fácilmente y nogastarásmunicionesinútilmente. Sabemos que una simple pistolita no tiene el suficiente poder para enfrentar a las bestias mutantes que te esperan en el fondo de los laboratorios, así que procura conseguir equipo pesado como escopetas, bazucas y las famosas hierbitas (roja, azul y amarilia) que, al combinarlas, refrescarán tu energía y te curarán de todo mal, incluyendo la ponzoña.

Para incrementar la sensación dis realism in seasons from a latellism PORTURAL PROPERTIES AND PROPERTIES OF THE PROPERTY OF THE PROP representational nuc esta asoaldas del personale violta en primera persona, que te servira para atacar a los zombis con el cuchillo u otro tipo de armas.



Classic Mode

Si eres de los que preneran la rutro, en esta opción el juego está un la forma pura y original, sal como le viste hace diez años. Obviamente tiene uno que oco cambio debido a que en una adaptación de consola casera a portátil, pero mas que nada se resumen en detalles visuales. ¡Ahl, pero no creas que se vera como la versión de GarneCube, donde Capcom le hizo toda una cirugía reconstructiva para dejarlo de acuerdo con los estándares de exigencia que teniamos los jugadores en ese tiempo, sino que está diseñado a viva imagen de su original de 1996, el que salió en el PSONE. Se conservan las voces y videos originales «vaya... iqué buen detallel»; en cuanto a los polígonos, éstos fueron mejorados, pero quiza no lo notes mucho por el tarnaño de la pantalla.

Rebirth Mode

Así es, Capcom no sólo se dio a la simple tarea de hacer una translación vil y barata. Su franquicia de mayor venta merecia un esfuerzo extra y lo vieron realizado con la opción Rebirth. La historia sigue siendo la misma, pero te enfrentarás a situaciones distintas, va que el número de zombis será incrementado, así como su ubicación y grado de inteligencia; en resumen, te enfrentarás a una aventura más enfocada a la acción que a los acertijos. También se le agregó la opción de vuelta de 180 grados, muy útil para combatir a los enemigos en diferentes direcciones, o para correr cuando se te agoten las balas. Aqui también es donde podrás usar la pantalla táctil como medio para cortarle en mil pedazos con tu cuchillo a los no muertos y otras ventajas que sólo son posibles con la doble pantalla.





El-microfono también es de gran utilidad en esta misión. Il permitirte resolver ciertos acertijos o curar a tus aliados a soplarle a dicho dispositivo.

Deadly Silence en breve

A partir del 14 de febrero, los zombis invadiran nuestro conunente para heno. de suspenso las pantallas de tu Nintendo DS. Tal vez una de las mayores incognitas es si llenara la expectativa de los exigentes fans de la serie, puesto que se trata de un tributo de aniversario. Honestamente a nosotros como seguidores de la serie nos encantará disfrutar de los nuevos elementos del Rebirth Mode, así como regresar en el tiempo y tener de forma portátil el exitoso juego de 1996; además, las opciones multijugador son algo noverloso para muchos y le da un valor agregado al no solo limitarse al "copy-paste", como lo hacen otras companías.



Multiplayer

Resident Evil Deadly Silence (me pregunto si será referencia a DS) no deta que la diversión se agote. Si eres asiduo a las versiones de Nintendo, Life control residence i licentalisme que siempre teníamos que rifarnos el físico por cuenta propia y jamas habia alguien que nos ayudara. Pues esto ra es cosa del pasado. Capco e bup exprimir el jugo del NDS y agrago the pair to mount inultiplayer tu in hardin volvette lodo tin miniori honorano de los S.T.A.R.S. En primer lugar tenemos el VS MODE, donde de dos a cuatro jugadores competirán para alcanzar el mayor puntaje al derrotar a múltiples enemigos y maiza o escapes més rápido. In the pair tome of judget de Lie Mercenarios de Resident Evil 4, pero ahora en contra de tus cuates. Li Cooperative Mode es mile il estile The Legend of Zelda: The Tour Swords Adventures, es decir, debes ayudar a tu grupo de amigos a cumplir un objetivo en común, resolviendo acertijos, reuniendo ilems y, por supuesto, saliendo bien librados de la mansión.

El gameplay es distinto con respecto al modo que elijas, pero no te preocupes, pues en cualquiera de los dos, la interface es buena y no te dará problemas ai patearle el trasero a los hambrientos zombis. En el caso de la música, ese punto nos agradó bastante; sin importar lo pequeñas que pueden ser las bocinas del DS, aquí el audio en general (voces y soundtrack) se escuchan a la perfección, así como también están perfectamente sincronizados los videos con los efectos sonoros. Quizá lo único que no nos gustó fue que algunos detalles no se aprecian totalmente por las dimensiones de la pantalla, pero, bueno, es algo mínimo que no afecta drásticamente.

Master 9.0

Sin duda la major versión de esta primero parie da la saga de terror car excelerain seguirá sando la que apareco en al Nintendo GomeCube; sin embarge, les puede decir que n rei screrer, le que le signe es este de Kintenda DS ¿Pier qua? Para empazar es la primera adaptación decente de entre sago a potratiles, y ademas no lo bace solo por aprovecher une licencia, ya que stilliza prácticamente tedas las ventojas del Nastendo DS, lagranda dar en nueva enhação que va más allá de los acertijos, y que proveca que nas quedinnos jegando hasto terminarlo, no impersando que ya la luvus isanda mitos an mis altas narsismas



Crow 8.5

Ann si un lugero nurgin unito, compruno REDS, piero y c que la genie de Capcare la dia un muero mapiro, he cuertado muy solistache. El haciro de peder decidir entre le original y le nuevo ma ngenio, mis panga la pontalla tértil si sa usa constantemente. El fremerale es bastante deconte y así podrás defrutor de movimiento: fluidos qua no le isobon a la primera subración. Las vaços y sacuencias de video también son de aplandese parque se ver y/a escuchea a la perferairo. Par nție lade, să que a las inseves jugadens les encuetară juger algo de diaz unice, piero para les referance ya es un quies muy rapciólivo; ese le raste puedos - no muchos- o mi annoue y ele la práxima sea algo diferente



Panteon 10

Ye siempre le he diche: debes jugar el original y después Fremike pera poder te ser ann spinion abjetiva, in es el caso de Resident Evil. Aun con la excelente versión remasterizada para al Ministrado Comecular al original sigue teniendo su chisto y encento especial. Me fascino la idea de tener un titulo de *Survivel Horror* portetil, oues ye horian felle sustas pere llever e oue est pues tiene varios elementes queves que aprovechan el podes del NDS. No dado en recomendario es una experiencia que aun les vateranos de Raccoon City disfrutorón al máximo









Metroid Orime Uunters (MMS)

La nueva aventura de Samus Aran te pondrá a prueba a nivel mundial. Basado en el esquema de juegos de la saga Prime, aquí te enfrentarás a diversos cazarrecompensas que tienen en la mira el mismo objetivo que tú: encontrar los artefactos de una antigua civilización que le darán poder inimaginable a quien los posea. La opción de aventura normal es bastante buena, pero las verdaderas batallas se darán en la modalidad on-line, donde podrás competir contra tus amigos o enfrentar a jugadores de todos los rincones del mundo.



🚅 Splinter Cell: Double Geent (GEN)

Sam Fisher está listo para enfrentar su mayor reto contra los grupos terroristas que ahora tienen su base en los Estados Unidos. Pero hay un ligero problema: sus enemigos se vieron demasiado listos y crearon toda una pantalla

para involucrarlo en varios crimenes de entre los que sobresale el homicidio de la hija de Fisher. Obviamente nuestro agente es inocente, pero sólo lo sabemos nosotros y por ello debemos ayudarle para recobrar su vida y vengarse de la conspiración que recae en sus espaldas.



🚽 Resident Evil: Deadly Silence (NDS)

A pesar de que Capcom ha hecho bastantes remakes de este juego, siempre le imprime un sello nuevo que nos pone a la expectativa y nos orilla a probarlo para revivir los hechos de 1998. Este capítulo fue pieza clave para la

historia y dio origen a posteriores secuelas y una versión que sucedía horas antes del arribo del equipo Alpha. La pantalla táctil será muy funcional para mostrar los elementos extras del juego, como información adicional, menúes o para usar el cuchillo. Entérate de los últimos detalles, checa el review de esta edición



4 Drince of Dersia: III (GEN) Una de las mejores trilogías de los últimos años llega a

su fin. El Príncipe debe enfrentar sus demonios internos para vengar la muerte de Kaileena. Su misión no será sencilla: ahora la gente de Babilonia fue transformada en

seres monstruosos que cazarán al Príncipe para evitar que reclame su trono. Si pensabas que el Dahaka te había causado problemas, espera a que te enfrentes a los jefes de escena de POP: The Two Thrones; algunos serán tan enormes que necesitarás valerte de los edificios para golpearlos en el rostro.



la Mario Hart 115 (N115)

No importa que sea un juego del año pasado, la verdad es que tanto nosotros como mucha gente seguimos prendidos al NDS para echarnos una reta de Mario Kart. Cada uno de los personajes tiene sus propias características y vehículos, pero lo más importante es que según vayas completando las pistas, podrás elegir nuevos karts para incrementar exponencialmente las combinaciones. La ventaja es que puedes conectarte a internet para enfrentar a jugadores de tu localidad o de cualquier parte del mundo.



to la a tale a la latellate

Naruto es una franquicia que se ha propagado por toda la comunidad de anime del mundo entero. A pesar de que en México aún no se transmiten sus aventuras por TV, ya se cuenta con una base establecida de seguidores que están prontos a disfrutar por primera vez de un digno exponente en videojuego que hace uso del Cel Shading para remarcar el estro de animación. El desarrollo corre por cuenta de los creadores de Bloody Roar, aquel gran juego que salió hace años en el GameCube y se estrena este mes en América. ¡Naruto fans,

1 mai i antasy iy hoyance des

Si de RPG se trata, Square-Enix tiene mucho que decir. No es por nada pero muchos de los mejores juegos de esta categoría fueron creados por esta compañía, y para nuestra suerte salieron en el NES o Super NES. FF4A es un juego con una gran historia que te mantendrá atento desde el inicio. Tu odisea te llevará a recorrer mundos de fantasía y a conocer a poderosos guerreros que se unirán a tu equipo para enfrentar las fuerzas del mal, comandadas por Zeromus. Lo mejor, le agregaron nuevos calabozos llenos de ltems y enemigos

Si quieres probar qué tan bien te irla si te mudas a un departamento de soltero, puedes probar Animai Crossing, que aunque difiere mucho de la realidad, te dará una idea de que las cosas no son tan fáciles como parecen. Aquí debes trabajar para ganarte la vida y así decorar tu casa e invitar a tus amigos a la pachanga. La conexión a Internet te sirve para entrar en el pueblo de tus amigos y dejarles recuerditos; aunque ten cuidado, porque si algún extraño entra, te puede hacer la mala jugada y vandalizar tu pintoresco pueblo

La onda retro cada vez está más marcada en los covers que hacen grupos en sus nuevos discos y también en los videojuegos con la serie de compendios que saien año con año. Era obvio que con esta tendencia, Mega Man, uno de los personajes más queridos por los jugadores y pieza clave del éxito de Capcom también tuviera su compilación rescatando así los juegos de Game Boy, NES y ahora hasta los de SNES. Aquí encontrarás a la gran mayoría de tos títulos de la saga X, que fue todo un suceso en la década pasada. Te lo recomendamos ampliamente

14. Har 14: 1117

Después de tanta formalidad en la cancha, se antoja un partidito callejero donde no haya árbitros que marquen fuera de lugar o saques de meta. Aquí, como en Super Mario Strikers, el objetivo es dominar el balón y ametrallar al portero con poderosos disparos. El juego es muy ágil y te permite crear jugadas de ensueño al mero estilo NBA JAM, detalle que es imposible en los juegos convencionales. En la alineación estarán estrellas de grandes equipos que te dejarán con la boca ab erta con su forma de controlar el ovoide



TONOS

S Lauki Busca la clave de la melodia que quieres, agrega un espacio y la term nación según tu modelo EJEMPLO PARA ANGEL EN NORIA 1100

ENVÍA. 4560660 01 AL 25888

Busca la clave de la melodia que quieres

Envia la clave de tu TONO al 25888

TOP TEN

4560880 4560687 4560905 4560694 4561269 Speed of sound Love generation Sergio e ballador Ne na na (Milidu ce niña) No te apartes de milia mand de Dios Maradon

Laura Pausir Miranda Kumbia Kings Yahir Rodrigo

especial U2

CLAYE CANCION

CLAVE.

CANCION

EXITOS EN ESPAÑOL

4560663 4560663 4561266 4560872 4560812 La tortura Durmiendo con la una Corazón partio Amor a medias 4580870 4560675 4581264 4580678 4581263 4581265 4580832 Sueita mi manoro Soy rebe.de Nov embre sin ti No podrás La camisa negra

Shakira y A Sanz Elefante Alejandro Sanz Ha Ash Reix Tha la RBD Reik Moderatto

INTERNACIONALES

4560689 4560690 4560691 4560766 4560695 4560696 4560696 4560898 Hollaback girl
Don't phunk with my heart
He wasn t
Waiting for tonight Baby one more time Dragostea din tei PIMP PIMP
New York New York
California dreamin
Tripping
Hung up
Wishing I was there
Learn to fly
Gonna make you sweat
Lost witness 4561287 4560829 4560895 4560896 Zomble nation Trouble with Coldplay 4560898 4560898

Gwen Stefani
Biack Eyed Peas
Avril Lawgne
Jenn far López
Britney Speers
O Zone
50 Cent
Frank S natra
The Mamas & Papas
Robbie Wil Iams
Madonna
Natale mbrug a
Foo Fighters
C+C Music Factory
7 Colours
Pau Van Dyk Pau Van Dyk Kemkraft 400 RW Engle

GRUPERAS

4560723 4560723 4580724 4580785 4560728 4560728 4560729 4560730 4560731 Mesa que más aplauda 🧠 Jna de dos E venao De reversa mami 🏚 † 2.3 Golosa Amor prohibido La vida es un carnaval 4560792 4560782 4560840 4560796 4560802 Sabes a chocolate Suavemente votveré 🏙

Ana Bárbara Ana Bárbara Climax Mariana Secane Wilfrido Vargas El Simbolo El Simbolo King África Selena Ce la Cruz Kumbia Kings Eivis Crespo K-Paz de la Sierra Bobby Pul do

ROCK

One ast breath

4560761 Friotero 4580761 4580697 4560699 4560700 4560737 She will be love Wa will rock you have Hotel cautomia We're the champions Seven nation army 86 Like a stone My own prisio

Maroon 5 Queen The Eagles Audiosiave Creed

OM

HUEVO

e un Tunu, agrega v les diaz dicites 25228

EJEMPLU: BARA REGALAR "ANGEL ENVIA 45608603518123897 AL 25888

Lo mejor de los 8035 Si te gustan, hacemos más... ¡¡¡panchopalabra

Donna Summer
Furnit Nu
James Brown Hot Stuff Get up (Sex machine) very over fry cut of Dayle Bowle Enc Clapton Farm Wind and Elia Van Halen Kool and the Gang The Temptations Jump Owner of a lonely heart

TONOS DE JUEGOS

CINE Y TV

Haio2 (1) PacMan Mar o Brose Fina Fantasy XI Tron 456071 4560719

20Th Century Fox Quiero mover el bote Mision imposible StarWars Harry Potter Oli 456070 Los locos Adams
Batman
Looney Tunes
P nk Panther
Beetlejuice 4560705 4560710 4560712



1 y	CONTROL DESCRIPTION	11 11 11
4561044	No.	Shakira
48181041	Americ medias	THREADY
4561046	Arga	Yunda
4561007	Leign Boy 1	Printer Gardia
#S61 4B	Novier tream:	Pers
	Qué vida la mia r	- Rine
1961 50		
4663051		Media pito
450°UF2	Pe + 11 38 / 20 6 65	Risk Control
166,093	Quamindulne de simos	Mossaratto
a. f	Part of the part of the second	Show ray A Sinz Eletable
th6 1068	Dumienco can la luna	Sh Bur de a
Section 1	Set menn.	
ENEG NOE	. I don I care Que mas de,	Fight, Marin you not sed Fat co













TONOS REALES

Busca la clave de la melodia que ENVIA la clave de lu TONO al 25888

ECURPOS COMPATBLES MOTORILLA CISIO, EXPO VISC NO. A XD 5000, N-Gage, 7510, 5800, SONY ERICSSON STON, SOTTO, KT 30 M 4 M 1000, PMO, PMO, PMO and so modeles MONA 2007 V 2004 M 4 M 1000, PMO, PMO, PMO, PMO and SON MODELA A 2004 V 2004 A 2004 M 1000 M

\$13.00

Chica sexy Rana Vaca Burro Perros vecindad Tamales Vendedor de metro El gas Hay camotes Pasete hay lugares

Puercos Pollitos Mosquito Turtunto Con Pásale brody Pin... chamaco Temales 2

Tel antiguo \$13 Bara bara

PUNCHIS CLAYE 4560903 Haz que tu celular suene con la voz de Pancho.. *

Dv ertete regalando Pancho-animados a tus amigos!

Envin la clave de la IMAGEN agrega un espacio y los diez digitos del teléfono a quien se lo regalas" al 25888

BING CHARLES PARK PROTEIN ANTRO-

o para bajar is imagen a lu calujar en la clave de la MAGEN a 25888

\$13.00



\$13.00

Que pachó, que pachó 4560650 Quiubolaxi

4660651 Pancho Reggaetor 4560656 **ENVIA**

la clave de lu TONO at 25888

\$ 13.00 MASCOTAS



4560342 4580343

4560379

4560362







4560057 Horario de Atención 10:00 am a 6:00 pm Distrito Federa

5208-74-94

01.800.PANCH0Z



PIENSA COMO HUMANO, PELEA COMO KONG

a Isla de la Calavera es un lugar peligroso; no solamente puedes encontrar algo mortal detrás de cada árbol, sino que ese "algo" puede ser descomunal, y si no tienes cuidado, acabarás siendo su almuerzo. Pocas veces hemos experimentado una aventura como ésta. en donde sobrevivir es realmente difícil y obtener la mayor puntuación es una labor titánica. Tal vez tú ya acabaste el juego, pero sabrás que ver tu nombre en primer lugar de las puntuaciones de cada escena es muy difícil; por esta razón hemos preparado unos Tips enfocados para lograr esta hazaña v así te conviertas en el amo de Skull Island.





PUNTOS POSITIVOS (+)

Bonus por capítulo terminado Depredadores mayores eliminados Depredadores eliminados Pestes eliminadas

PUNTOS NEGATIVOS (-)

Balas usadas Lanzas usadas Muertes Heridas Amigos heridos

JACK



KONG

PUNTOS POSITIVOS (+)

Bonus por capítulo terminado Depredadores mayores eliminados Pestes eliminadas

PUNTOS NEGATIVOS (-)

Ataques realizados Tiempo

UN POCO MÁS DE PUNTOS

Las lanzas y los huesos son muy útiles; puedes usarlos para capturar animales pequeños y utilizarlos como carnada; te restan menos puntos

que las balas; la misma lanza puede ser usada varias veces (aunque cada vez que la arrojas cuenta para récord), y te servirá para llevar fuego a otras partes. Si eliminas a un enemigo quemándolo, no contará, y tampoco si escapa; además las lanzas o huesos encendidos causan más daño a los animales. Si algún miembro de tu equipo acaba con algún depredador, no contará para el récord.





ESCENAS CON PUNTUACIÓN

SKULL ISLAND

Avanzantera que amo premir una apropala y minora branta a la menda dobas a cum las camprejos, voltra a ver a Hayo, y pideis al tenta pera que pandes eliminar al mayon monaro posible. Muentras mas sencides dispares sur a mejor, procura daries camido layaman

las replacas, pues exponen su parte más blanda. En la playe, como un huesse y aparecurán varios canquesas en el culticientemente napido podrás acabardos con laveno, pero no didde en usar las balas, pues sus compaticos no debés su besidos. Cuando apareces el gran commeno colócias junto a una pila de hos

apr y espace a que se accerçõe, aprescimente um poro y copora su rugidos blancade em busco y regizas por caro para especia la jugada. Tomo la escopera de la cuja y usa los bursos en comera de los cargrejos más adelantes, regresa por rota cuando puedes pero a se alcanzan ous amigos usa las belas.



NECROPOLIS

Cuando llegues a la tumba, quédate sobre la pilas de huesos y arrójaselos a los Megapedes; si les das en la cabeza los acabarás de un solo tiro, pero si no, deberás usar dos impactos. Cuando se estén levantando quiere decir que se aventarán a su presa. Si eliminas a los dos Megapedes que salen del derrumbe, aparecerán dos murciélagos. Corre al pasıllo para eliminar al insecto antes de que se adelante Denham o será herido; toma una lanza y acaba con el murciélago que está saliendo de la caverna; así distraerás a los dos Megapedes y los eliminarás con huesos. Acaba con

un murciélago más y cruza el puente: protege a Ann de los insectos (dales dos tiros con la pistola o no contarán), y toma una lanza. Derriba al murciélago y distraerás a dos Megapedes más; adelante espera a aniquilar a otro antes de prender fuego a los arbustos. Cuando Ann suba a la puerta, será atacada por un insecto más. Mientras abre, elimina a los dos murciélagos que atacan por detrás. Finalmente, arrójale una lanza encendida a las arañas y se dispersarán para cruzar el túnel.



THE WALL

Elimina al Megapeda y toma un huraso, baja por al lado izquierdo y aparecerán daascorpiones cuyos cadáveres armeran el murciélago, que a su mez lo hará con otros ascorpiones más. Aparecará otro enemigo volados y scabarás con más invectos. De rriba la antorcha de la inquierda para abrir el sundero y puedas continuar, pero ten cuidado con un insecto más dentro del túnel. Después de pasar las tablas, toma una



carnada y arrójala para que hagas salic los milépedes, pero cuidate de un murciclago. Usa a los gusanitos para atrang a los escorpiones; cuando ya no salgan derriba una antorcha y avanza un poco elimina a los escorpiones y al otro murciélago. Ahora si prende fuego a rodo se lugar para dar paso a tu compañera y saf termines la escena:

SACRIFICE

Al escapar de los nativos, toma una lanza encendida mientras corres; sitúate sobre la pila de huesos y espera al Venatosaurus. Arrójale la lanza justo después de que salga de los matorrales para que los queme cuando caiga; retrocede y elimina al Megapede. Ahora usa los huesos para acabar con el segundo Venatosaurus en cuanto aparezca; si lo eliminas rápidamente, llegará



SCORPIONS

Limua al primar murcielago y toma una lamit Ann subiré al pebetero y aparecerin dos murchilagos eliminales y corne al rio para que alcances a dispararle a un anfibio que in por el cudavers pero rea cuidado pues un murciélago más aparecerá en escena Alcanzarás a un anfibio más si lanzas un hueso antes de que Ann lo haga, justo pasando las llamas. Saliene do del rio, acaba con dos depredadores activities man pero espera a que salgan a la superficie. En los arbusos siguienhay tres escorpiones (si es necesario, sustances carnada); después del rercero, toma una linza y acaba con el muscitiago colgado avanza un poco para que de acaquen tres racorpiones; ahora exciende les arbustes entre el pebetere ele cujude municiones (localiza el lugar por al peracaidas); avanza un poco y apemorn un Megapede, acabalo y toma el contenido para que aparezcan dos insectos más. Incendia los arbustos de donde selieron los escorpiones, toma una lanzacon una carnada y atraerás a dos más que aparecen a la izquierda. Toma un hueso y enciendelo para terminar con los dos Megapedes que atacan cuando Haves te de el rifle. No te desesperes si no puedes alcanzar a algunos de los enemigos cas suales; practica mucho y lo lograrán.





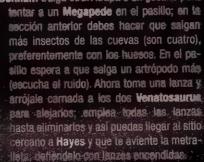
DN KONG 5 THACKS

Terminando el pasillo por donde se fue Kong verás del otro lado del abismo a un murciélago comiendo un cadáver; usa los huesos para aniquilarlo y después acaba con el que vuela a la derecha; pero no gastes lanzas en el grande que se lleva a Denham. Después de la puerta aparecerán varios dinosaurios pequeños, uno tras otro; usa los huesos y procura reutilizarlos para que no te sorprendan en grupo. Al salir de la cueva dos murciélagos te atacarán; toma un hueso y lánzaselo a alguno y regresa a la cueva; no te preocupes, pues no te seguirán; repite la jugada y continúa sin detenerte por las tablas hasta llegar a otra cueva. Da la vuelta y acaba con dos pestes voladoras más y sigue. Saliendo camina hasta el montículo

de huesos y prepárate a repeler el ataque de tres murciélagos; toma la escopeta y sigue hasta el nido. Defiende a Carl con la escopeta o, si eres muy rápido, usa lanzas y huesos, aunque corres el riesgo de que lo hieran. Ahora sitúate sobre algunos huesos y sigue con la mirada al enemigo grande; cuando se lance hacia ti, arrójale una lanza y si tienes oportunidad dispárale a los pequeños mientras se retira el mayor. Repite la jugada y regresa por tus pasos hasta la salida; aparecerán dos murciélagos antes de las tablas y dos más en la zona de la maleza.



Cuando llegues al lugar donde están los depredadores, rompe la caja y toma la pistola, ahora usa los huesos en el murciélago sobre el pilar y cuando calga, corre a cubrirte dentro de la estructura de piedra. Sube las escaleras y toma una lanza, enciéndela y arrójasela al primer Venatosaurus que se aleje de la maleza. Cuando caiga dispárale con tu pistola hasta eliminario, pues de lo contrario escapará. Toma la otra lánza y préndela para arrojársela al segundo (ninguno debe prender el pasto), pero ahora déjate caer para aniquilario y así recuperes la lanza encendida; pues aparecerá otro depredador justo enfrente de tu posición. Acaba con él caando los huesos y retirate un peco para que baje un murcielago, empáfato y demiba la antorcha para prender un hueso; enciende la majeza debajo de donde salió el tercer Venatosaurus (ahí está una palanca) y regresa hasta donde están las arañas para tomar la palanca. Agarra las municiones y una lanza, y asegúrate de que Denham traiga otra. Atrapa a un gusano para





WREX

Toma las municiones de la metralleta y avanza hasta el lugar en donde hay dos murciélagos; toma una lanza y espera a que entre el Vastatosaurus Rex. Arrójale el arma a la cabeza y te seguirá; elimina a uno de los enemigos voladores para darle tiempo a tus compañeros; lo recomendable es hacerlo con lanzas, pero necesitas mucha precisión para conseguir derribarlos. Cuando acabe de comer, usa otra lanza para atraer su atención y que te siga a donde está el otro murciélago; derríbalo y dirigete a la puerta. Sigue a tus amigos y sitúate al fondo de la caverna hasta que el V-Rex se aleje.



ANN

Toma las municiones y ellimina al mayor número de dinosaurios con las lanzas; ahora concentra tujuego en el murciélago para atraer a más depredadores pequeños. A la derecha hay un charco contenzas; deja que le sigan para acabarlos. Cuando encuentres a Ann deberás protegerla de varios dinosaurios, tanto terrestres como voladores; cambia la pistola para usar menos balas, y si es posible.

eliminalos con lanzas pera obtener una mejor puntuación

KONG

El poderoso rey de la isla difiere en la manera de obtener puntuación. Básicamente debes pasar las escenas lo más rápido posible y utilizar el menor número de golpes para eliminar a la mayor cantidad de enemigos en la escena. Cuando vayas moviéndote, presiona repetidas veces el botón B para que Kong corra y minimice el tiempo; al saltar y colgarte procura que sea a la primera y no necesite columpiarse de más, y espera a que se acerquen los dinosaurios y murciélagos para que tus ataques sean siempre efectivos. Al llegar con el murciélago grande, espera a que se lance y presiona B y luego A para golpearlo. Ahora aprieta el botón Y varias veces para enfurecer a Kong y así termine más rápido con sus oponentes; repite la jugada hasta que puedas eliminar al depredador al presionar A

ó X muchas veces cuando esté en el suelo. Para quitar los obstáculos usa el botón X (rápidamente); éste también te sirve para agarrar o dejar a Ann. Procura no dejar enemigo sin eliminar, pues con eso compensarás los puntos negativos del tiempo.



THE CANYON

Toma uno de los insectos pequeños y avanza a las tablas para provocar el ataque de los murciélagos; arrójale la lanza con la carnada al primero y regresa a la cueva para tomar huesos y que acabes con todos mientras están distraídos. En el camino colgante hay muchos murciélagos; acábalos con el rifle que se encuentra a la derecha, o bien, intenta derribarlos con la carnada

y los huesos. Entrando a la cueva aparecerán algunos Megapedes; avanza rápidamente para usar las lanzas y la carnada y evitar gastar municiones. Desde las "ventanas" puedes observar y dispararle a los insectos del otro lado de la cueva; no avances sin traer un hueso o lanza; si lo gastas, regresa a donde haya más, es-

pecialmente en la zona inundada. Adelante usa la carnada para atraer a los escorpiones y murciélagos; en la zona del puente de madera hay arañas y varios Megapedes.



No hay tiempo de ahorrar balas. Deliende a Hayes y a Denham de los Megapedes, pero: debes ser rápido para obtener los puntos dos murciélagos serán atraidos por los insectos si les disparas). Ahora situate sobre la pila de huceos y repele el ataque de los murciélagos; si se acercan mucho, regresa un poco hasta que se alejen y repite la jugada: Corre antes al cuartito en donde hay unos gusanos y úsalos de carnada. Cuando cruces el puente verás que sus amigos son atacados en un nivel interior; usa tu rifle contra ios cangrejos y sigue adelante cuando entren por la puerta. Ya que estés en el interior. derriba a los murciélagos para atraer a los Megapedes y puedas ellminarlos; también hay una pila de huesos junto a la escalera con unos gusanos. Detrás de la cascada hay más Megapedes, cangrejos y lus compañeros, a quienes deberás proteger.



BRONTOSAURUS

Toma la escopeta y sigue a los Brontosausur basia un cadiner junto a un churco de agua abi espera a un Venatosaurus; mas adelinie bay one many tine property Des Venerosaurus esperan debajo del puente di madera: amójalos huesos, y u cars al agua quidate shi y podris proregare, wientales un huese, espera aque se vayan y ve por serv para repetic la regular y mabarida. Dos mais apareverso cuando llegues al peberero dia no cienci de hacielo con fuego e perderir los puntos di encender sada pebetero la gard one may desprise del sercore rendicio acompañados de sus cosa; mantente aler n. Recuerda que a son aplastados por tra Brontosaurus no obtendras puntos



Cuando llegues a los matorrales no avances, espera a los pequeños Venatosaurus y acaba con ellos sin que tus amigos sean heridos. Derriba a uno de los murciélagos y atraerá a más depredadores; continúa rápidamente y evitarás que Jimmy sea comida de los dinosaurios. Pro-

cura eliminar a los animales con un solo disparo para compensar la puntuación; ahora cubre a Hayes a la derecha (hay huesos atrás de él) y después a Jimmy a la izquierda. Al llegar a la puerta, ponte sobre la pila de huesos para repeler el ataque de los Venatosaurus; al final aparecerá uno adulto. Al subir a las balsas, ocúpate de los dinosaurios con el rifle o las lanzas y habrás terminado. El chiste es evitar ser herido, pues esto te restaría muchos puntos.



ON THE HAFT

Usa los huesos para acabar con los Megapedes; cerciórate que estén encendidos para incendiar los arbustos y para que te deshagas de los nativos. Más adelante,



defiende a la otra balsa de los murciélagos; mantente alerta siempre con lanzas o huesos encendidos pues aparecerán varios Megapedes en los troncos que cruzan el río; justo antes de entrar a los rápidos, un insecto más pasará corriendo a la izquierda. Saliendo, quema los matorrales lejanos para evitar ser atacado por los nativos.

RAPIDS

Espera a que el V-Rex se acerque y arrójale un hueso encendido a la cabeza; cuando aparezca el segundo, debes derribar a los murciélagos para evitar que te ataquen y así distraer a los depredadores. Quema los arbustos para hacer aparecer más murciélagos; eliminalos y mantendrás ocupados a tus perseguidores. Después de la segunda serie de arbustos, voltea (Hayes te gritará) para clavarle un hueso encendido



FIGHT

Suelta a Ann in antiquamento sate of them of hands part areas and Buy Mode aproveche para deshacerte de dos musciélagés aquit déjare sem tobre il y aplicate un ginalio appi I y despute A y finalmente vere decement

(Bylugo A) paramiguilado (Ba 6 % repetitions and Remot his tueres and and expession quite Lucia Burnel Man frentarie a los das V-Rex, corre a columnatarie para que le vizate; Salia v vaerus solme el que esta

más lejos y asi tengas tiempo de usar tu fary Mode. Dale el combo que problemas emples la misma técnica con el



SWAMPS

Quema los arbustos para obtener el rifle; toma un hueso y avanza. Cuando veas que el agua se alborota, quiere decir que hay un anfibio en ese lugar; arrójale el arma con anticipación o herirá a tus compañeros; regresa por otro hueso. Derriba al murciélago y más adelante usa las lanzas con los dos animales que encontrarás; ahora métete al agua y retrocede cuando escuches a los anfibios; son dos atacantes. Una vez en la orilla, deja avanzar a tus amigos y los protegerás con los huesos y el rifle; aparecerán dos al frente de ellos y dos más por detrás. Al principio del siguiente estanque llegarán más; derriba al murciélago para distraer a los primeros y después avanza primero para tener tiempo de eliminar a los demás sin que interfiera **Hayes**; sube al pebetero y derriba al enemigo volador; ahora empala

a los anfibios. Cuando hayas incendiado los arbustos tus compañeros podrán pasar; cúbrelos con el rifle. Aparecerán dos anfibios adelante y después cuatro atrás. Para conseguir más de 20,000 puntos, nadie debe ser herido, ni tú ni tus compañeros.



CHASED BY V-REX

Limito a les Venarosaurus con el monco en el nuben a Rong, presiona y para samulirlos, Ann quenas i anos al lastos para seguir. Usa sa Finy Mode para acabar can to los los dinosaurios que aparecerán anua de continuar su aminor llegando a la cascada ventre a activac el EM para teshaceste de los Venarosaurus. En la siguierra para, deja ripidamente a Ann y acaba con los cinco murcielagos. Espera a que se re suban y presiona y y luego A para golpear a varios con un solo impacto. Nuevamente Ann tomará una antorcha encendida y Kong deberá defenderla, activa el EM y espera a los atacantes junto a ella; para acabar rápida.



mente con los depredadores, agátralos y presiona Y. Después del cinema del V-Rex, eliminarás a varios Venatosaurus y después a un V-Rex para abrir la puerta

THE SKULL ISLANDERS

Si se parecto dificil lograr mas de 20,000 en las escenas anteriores, inspera a intentario aquil Toma el monco, y lanzando a los pativos: haz lo mismo con uno de los Venatosaurus para limpiar ambeir lados de la puerta (si se tardas un poco, aparecerán tres de ellos); ahora deberás pasar a través de los hogares de los islebos; aueita a Ann para atacarlos y luego recógela nuevamenta. Cuando están de trás de una barricada una la embestida ó Y y luego A; si se amona directamente, golpéalos con A. Sigue avantando aia detenerte; aqui el tiempo es crucial. Al llegar a la zona con cuevas, primero golpea a los humanos que salen al fondo; no dejes a Ann sino hasta que ya no salgan humanos; ahora toma el tronco y sinúate junto a las cavernas para golpear a los unos nativas um pronto como salgan; no te en-

foques en el murciélago que ataca a tu amiga, pues te hará perder algunos isleños para tu puntuación. Al columpiarte y avanzar por las enredaderas, no te detengas a golpear,

pues con el poder de Kong limpiarás el camino. Procuxa no perder tiempo en agarrar y dejar a Ann; ella te seguirá cuando tengas que abrir puertas.



TO SAVE ANH

Después de la escena anterior, ésta es un respiro; solamente debes distraer al Vastatosaurus Rex para que Ann pueda abrir la puerta y de esta manera escapen juntos. La mejor técnica es tomar en cuenta que el V-Rex se detiene a rugir cada que le clavas una lanza o hueso, y toma ventaja al correr entre las estructuras de piedra. Trata de seguir siempre la misma rutina; rodea las piedras y espera al dinosaurio en una de las esquinas; tan pronto como libre la esquina, arrójale algo y corre hasta otra de las esquinas tomando otra arma de paso. Repite la jugada hasta el momento en que el V-Rex comience a



VENATOSAURUS

Avanza sin detenerte hasta la parte alta y sitúate sobre los huesos; toma una lanza; obtén la escopeta de la caja detrás de ti y espera al Venatosaurus para arrojarle la lanza y que continúes hiriéndolo. Ahora aparecerán varios depredadores más; el chiste es que primero les dispares con la escopeta para tirarlos al suelo y puedas acabarlos con lanzas y huesos. Si se acercan demasiado a tus amigos, no dudes en disparar, pues te quita más puntos un compañero herido que una bala. Después de una ronda de Venatosaurus aparecerá un V-Rex joven; siendo enemigos naturales, los depredadores se atacarán entre ellos; concentra tus disparos (si es posible tus lanzas y huesos) en el Vastatosaurus hasta verlo caer; ahora sí emplea la misma técnica del principio con los Venatosaurus restantes. Cuando sigas a Ann, ten cuidado con un Megapede que ronda el techo; al entrar a la zona inundada verás a otro metiéndose en una cueva. Cuando encuentres el fuego, elimina a algunos cangrejos y alcanza el pebetero; incendia el lugar del que llegaste y regresa eliminando a los Megapedes y cangrejos en el camino. Al



ir por la palanca encontrarás dos Megapedes y un Venatosaurus; recuerda usar la lanza en el dinosaurio para derribarlo. Adelante verás dos Venatosaurus peleándose con un Megapede; no uses ningún tipo de arma encendida o perderás los puntos. Los cadáveres atraerán otros insectos; toma la palanca cuando hayas limpiado el lugar.

IN THE MUD

Avenza antes que todos pura acabar con los dos dinosabrios de la izquierda; cerca de la caja con la metralleta aparecen dos Venatosaurus pequeños, y hay dos murciélagos sobrevolando el camino junto a las arañas. Al cruzar el primer charco, protege a tus amigos del anfibio; en la piramide serás atacado por dos murciélagos; al subir deberás derribar a uno más grande, tal y como cuando salvaste a Denham. Situate en el centro y sigue con la mirada al enemigo; cuardo se acerque, arrójale una lanza con anticipación para elle minario: después ocúpate de sus crias. Continuando hay un murciélago colgando; avanza un poco y después cubre a fus compañeros de los anfibios que atacan por la retaguardia. Tres Venatosaurus pequeños aparecerán en el tronco. siguiente; trata de acabarlos antes de que llegue Hayes o resultará herido. Dentro de los túneles hay otros anfibios más; usa las lanzas para acabarlos rápidamente



CALL KONG

Usa las lanzas para retrasar un poco al Vastatosaurus Rex; cuando llegues a la zona abierta y se refugien detrás de la estructura, sel y lánzale algo al V-Rex para atraer su atención y Ann pueda salir. Derriba a los murciélagos para distraer al depredador, pero no dejes de cuidar a Ann, pues una de las bestias voladoras la atacará.





KONG TO THE RESCUE

No te muevas para que el Vastatosaurus se fije en Ann; activa el Fury Mode rápidamente y emplea el combo (embiste, Y, A, repetir); cuando acabes con el V-Rex, derriba a los murciélagos y abre la puerta. Para alcanzar a los murciélagos debes correr y moverte por las ramas lo más rápido posible; cuando te ataquen, detente a eliminarlos o podrían tirarte. Al llegar a la plataforma semirredonda activa el Fury Mode sin tardanza para embestir a los murciéla-

gos grandes; después de un impacto, te atacarán los demás; usa golpes normales para acabarlos. Repite la jugada con el segundo depredador mayor y corre a desbloquear la puerta; toma a Ann y continúa. Al caer a la cascada, suelta a Ann y activa el FM rápidamente; emplea un combo con uno de los V-Rex y elimínalo; puedes acabar con el siguiente si no titubeas. Finalmente, enfoca al tercero y demuéstrale quién es el rey.



TO THE PLANE

Situate junto a unas lanzas para que se las arrojes a los **Venatosaurus** en cuanto aparezcan; si eres lo suficientemente rápido, podrás acabarlos sin que hieran a **Jimmy** y sin usar ni una nota bala. Derriba al murciélago para distráer a los dos depredadores y puedas atacarlos con las



lanzas y tu rifle desde el cuartito frente a ellos; después aparecerán dos murciélagos más. En el puente un Venatosaurus to embrecará; eliminato y continúa rápidamente al frente de la estructura en donde se queda Jimmy; antes de que sea convertido en almuerzo, acaba con los murciélagos. Después de quemar los arbustos, tievate uno tarza ancondida para el Venatosaurus que aparece justo al acercarte a tomar la metralleta; dos más atacarán y si te deshaces de ellos, atraerán a dos murciélagos.

TO THE LAIR

Elimina a dos murciélagos al causar el rio; la clave pana gastar menos lanzas es espesia hasta el último momento para arrojarlas de (100 m) nera podrás tener más pumos. Avanza sólo cuando ya no aparezca ningun enemigo; al encontrar un lugar con hussos, quédate aki para pode tener armas infinitas y así derribes a todos los murciélagos. No uses m tific a menos de que ara nucesario; pero si ya tienes a un depredado casi sobre si, no dudes y presiona el gatillo. Los colgantes están muy le jos como para usar los huesos; para no gastas atrojables, dispárale al da en medio y los demás te buscarán; sitúate junto a umas lanzas para acabarlos rápidamente. Guiste por los sonidos que emiten los musciélagos para saber cuando te atacan, además de escuchar la música del juego En el área del Vastatosaurus Rex joven, derriba a los marciálagos para distraer al depredador y puedas llegar al pebeteso del otro lade; arrigita lanzas encendidas al V-Rex hasta eliminario (ten cuidado con las beal



tias voladoras), y aparecerá otro más; cuando lo termines, derriba a los murciélagos atraidos por el cadaver. Al subir al risco donde están las arañas, apúntale uno de los murciélagos y prepárate para recibir a tres de ellos

FIGHT IN THE LAIR

En esta escena no te será difícil superar el récord de 20,000; ponte en constante movimiento procurando usar tu Fury Mode y mantenerio activo mientras puedas. Emplea agarres con las víboras pequeñas y muérdelas con el botón Y para acabarlas rápidamente. Cuando se acerque una de las grandes, empújala y golpéala con Y y luego A para embestirla nuevamente:



KONG'S LAIR

Esta es la única escena en donde no puedes consequir los 20,000 puntos para superar el récord máximo del juego; no sabemos si sea un error de los programadores o si falte algún depredador que no hemos podido encontrar. A lo largo de la subida a la guarida de Kong hay exactamente once murciélagos, más los 5,000 puntos de la escena son 16,000 (menos las lanzas o huesos que uses para eliminarlos). Si dejas que se acerquen lo suficiente, podrás acabarlos con un solo hueso y asi evitar perder puntos.



CHASED BY KONG

Al flegar a la satur en donde estante Vestatossarus Rex joven yel Venatosaurus, cores a cabrirre a la dérecha y derriba a uno de los muccielagos para distras a los depredadores done al otro lado y soma una lanza amcendida para manta. en d V-Rim abon anines re aproción en el orro dinamento. Ten puidado il emplear las danas con fuego pass si climihas al Y-Ren ances que los murclelagos, suos as quemeren al marcer de comérnelo; también puedes perder los puntos



HEADING BACK

Toma una lanza, la cual te servirá para derribar al murciélago antes que el depredador lo haga; ahora elimina al Venatosaurus con las lanzas sin que le des oportunidad de levantarse. Avanza y deshazte de los dos pequeños Venatosaurus que te atacan, derriba a los dos murciélagos y toma una lanza para eliminar al Venatosaurus que aparece a la derecha; retrocede y espera a los cuatro dinosaurios que se acercan. Ten cuidado con los arbustos, pues los nativos te arrojarán lanzas encendidas.



KONG'S CAPTURE

Utiliza fus embestidas y los golpes normales para limpiar de nativos la aldea, para poder abrir

la puerta necesitas atacar a los isleños que están en ambos lados. Dirígete a la derecha y usa la agilidad y fuerza de Kong para acabarlos y después a la izquierda para columpiarte en los bordes y dejar la zona libre. No intentes quitar la piedra antes de eliminar a todos los nativos ya que perderás tiempo valioso. Después de que liberes a Ann, déjala sobre el puente para que incendie el camino; tómala de nuevo y continúa hasta el final

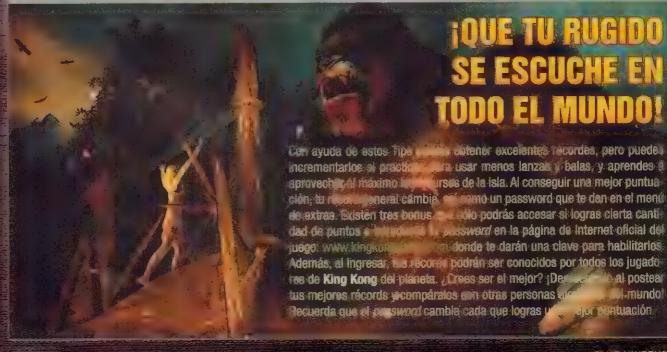


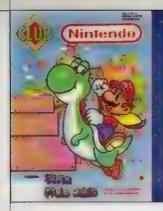
IN THE STREETS OF NEW YORK

Presiona repetidas veces el botón A para liberar a Kong de las cadenas. Toma la patrulla y arrójasela al reflector del techo. Toma otro carro y úsalo para destruir el enrejado y avanza a la luz del reflector para derribar otra reja más; cuando te encuentres una luz, ataca, pues hay sujetos con armas aquí; colúmpiate por el puente y avanza hasta que te ataque el camión. Sube al edificio bajo y presiona B después de los disparos para caer sobre el vehículo. Toma los autos y patrullas que encuentres para



destruir los camiones con cañones. Debes escalar los techos siguiendo los reflectores y derribarlos para que puedas quitar el autobús y romper la reja. También puedes arrojarles autos. No te detengas sino hasta llegar a la barricada, o de lo contrario te dispararán los cañones. Sube al edificio y acabarás con la misión.





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 2 Enero 1992

Portada: Super Mario World

Conoce el nuevo Super Nintendo y una nueva generación de superiuegos.

Cursos Nintensivos de: Battle Toads Double Dragon III **Duck Tales**

Conoce a: Wolverine Little Mermaid Ninia Gaiden III Adventure Island II Batman Return of the Joker



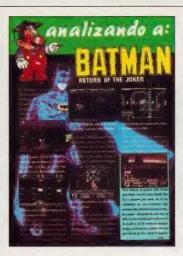
El Sumario en 2 páginas

> \$6,000 (seis besos) Precio de la revista en 1992



El control de los profesionales

Axy y Spot, en su primera edición nos platicaron de unos controles que aparecieron para el NES, el NES Advantage y el NES Max. Sus diseños y ventajas como en el caso del NES Advantage que además de contar con los botones Select, Start, A y B, tenía dos botones adicionales que daban turbo al A y B. En cuanto al NES Max, contaba con una palanca tipo arcadia y botones A y B más grandes con activador de turbo que podías regular según tu conveniencia. Lo más llamativo de este reportaje no eran los controles innovadores del NES sino el lenguaje que utilizábamos al llamar a nuestros lectores "Amiguitos".



Analizando a:

Batman Return of the Joker.

Este fue el primer título de esta sección en nuestro número 2 allá en enero de 1992.



Este fue el artículo de portada, Super Mario World, todo un juegazo que sorprendió por esos gráficos tan impresionantes para su época.

Dato curioso:

Por estos rombos, ahora tenemos ocultos otros en portada.



El logotipo de nuestros inicios

Número 1 de los grandes de Game Boy Super Mario Land





Los Grandes de Nintendo recomendados por C. Itoh... ¡qué tiempos aquellos!



Ya se nos fue el primer cuarto del año y cada vez nos acercamos más al evento más esperado en la industria del videojuego. Este E3 no pasará inadvertido en lo absoluto, puesto que, por un lado, Nintendo mostrará su carta fuerte, el Nintendo Revolution y obviamente su línea de nuevos títulos que nos acompañarán para el resto del año. Los licenciatarios también prometen entrarle con ganas y es probable —mas nada está confirmado- que nos sorprendan con algún anuncio de sus juegos que preparan para la revolución. Pero antes de aventarte el postre, échale un ojo a lo que tendremos en la edición de abril de Club Nintendo. ¡Hasta el próximo mes!

Naruto: Clash of Ninja (GCN)

Por fin los fans de Naruto tendrán una versión interactiva de su saga favorita. Naruto: Clash of Ninja es uno de los primeros cuatro

títulos que serán distribuidos en América por la compañía Tomy Entertainment, y está enfocado en el estilo de peleas que es la base fundamental de la animación. Aquí encontrarás a todos los personajes clásicos y podrás combatir cuerpo a cuerpo para demostrar quién es el verdadero héroe. El Cel-Sheding vuelve a ser pieza clave para dar el aspecto caricaturesco de los escenarios y personajes y se acompaña por un ambiente tridimensional al estilo Bloody Roar.

Tetris (NDS)

Un título como éste nunca pasará de moda. Ya lo hemos jugado en su versión de Arcadia y fue un rotundo éxito en el Game Boy tabique, y así sucesivamente. Para el Nintendo 64 pudimos jugar retas de cuatro jugadores; pero es hasta ahora con las ventajas del Nintendo DS, cuando la diversión romperá fronteras al poder participar hasta diez jugadores simultáneos en modo Download Play y de dos a cuatro vía Wi-Fi... leso sí será una nueva experiencia de jugar el clásico creado por Alexey Pajitnov! Otro punto importante es que contará con personajes clave de Nintendo que le darán ese toque visual y divertido.

Harvest Moon: Magic Melody (gen)

El trabajo de una granja es uno de los que más exigen tiempo y dedicación, y si no lo crees, te invitamos a que cheques Harvest Moon:

Magic Melody. El juego no varía mucho de su estructura original, es decir, se conservan los objetivos principales como elegir un per-

sonaje de entre un chico o una chica y así empezar la vida como granjero, con el objetivo de convertirte en todo un experto en el ámbito campirano. Lo interesante es que en esta ocasión, si no cuidas a tu ganado, en las noches podrán ser atacados por perros salvajes, que arruinarán tus planes; así que mantente pendiente de cualquier peligro.





